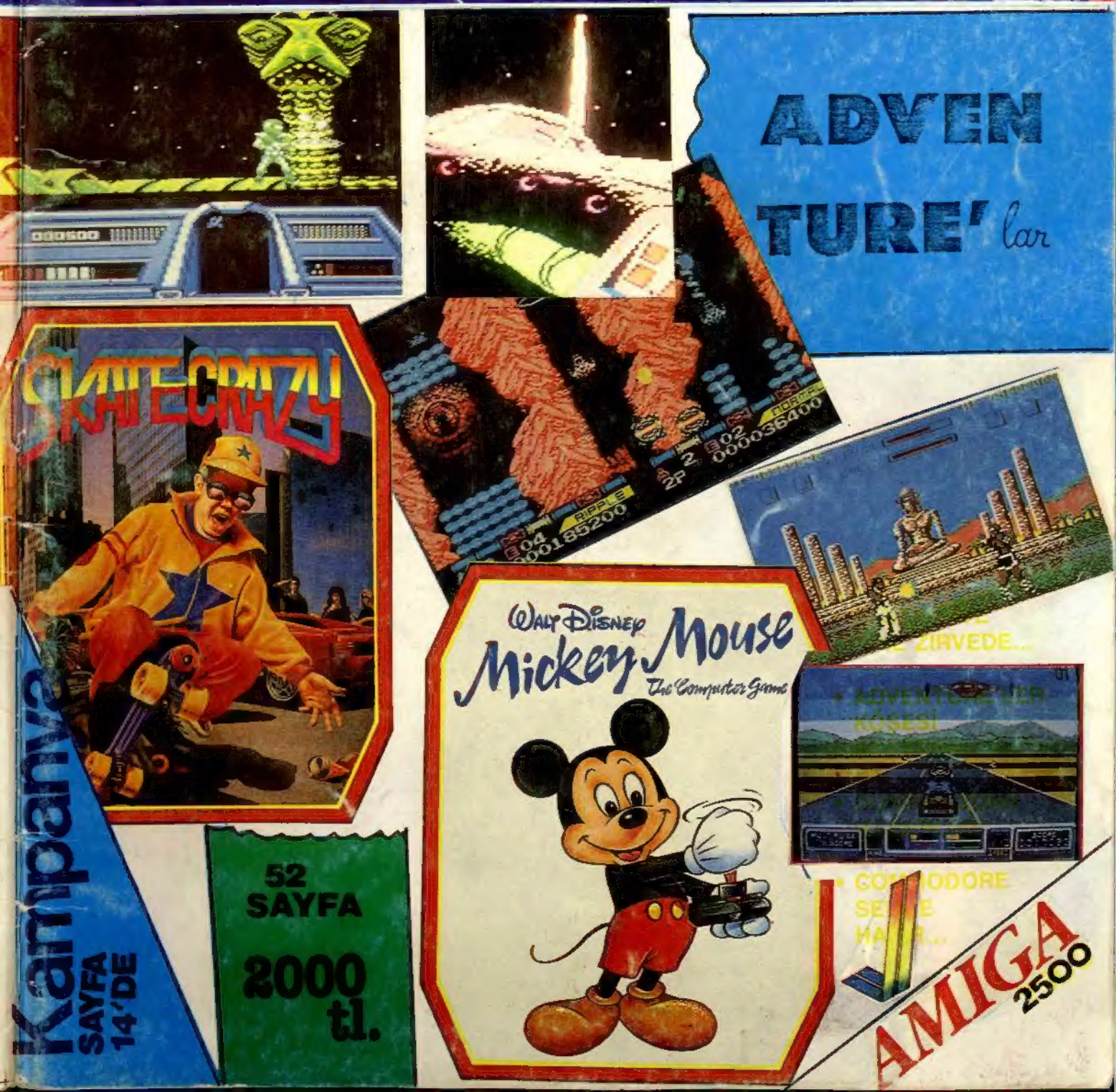
EYLÜL '88
YIL:1 SAYI: 6

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ


ADVEN
TURE'lar
SKATE CRAZY
Walt Disney
Mickey Mouse
The Computer Game
Kampanya
SAYFA 14'DE
52 SAYFA
2000 tl.
AMIGA 2500

İLK YİRMİ

1	SKATE CRAZY	93
2	BIONIC COMMANDOS	91
3	FLINTSTONES	82
4	TEST DRIVE	79
5	FOOTBALL MANAGER II	76
6	ROADBLASTERS	69
7	AIRBORNE RANGER	64
8	YOGI BEAR	63
9	FREDDY HARDEST	55
10	ALIEN SYNDROME	56
11	DREAM WARRIOR	49
12	SUPERBTAR SOCCER	46
13	IKARI WARRIORS	41
14	HOPPING MAD	40
15	SAMURAI WARRIOR	33
16	PIRATES	32
17	GUNSMOKE	29
18	DEFENDER OF CROWN	28
19	SALAMANDER	26
20	DERBY	20

NİSAN 1988

1 MEAN STREAK
2 OUT RUN
3 TEST DRIVE
4 RENEGADE
5 TRANTOR
6 TRAP DOOR II
7 MANIAC MANSION
8 RASTAN
9 BUGGY BOY
10 720°
11 INTERNATIONAL KARATE +
12 COMBAT SCHOOL
13 TRAZ
14 SUPERSTAR SOCCER
15 SKATE OR DIE
16 WINTER OLYMPIAD 88
17 KIKSTART II
18 PLATOON
19 TERRAMEX
20 DEFLEKTOR

MAYIS 1988

1 SUPERSTAR SOCCER
2 AIRBORNE RANGER
3 OUT RUN
4 IMPOSSIBLE MISSION II
5 BUGGY BOY
6 WINTER OLYMPIAD 88
7 PIRATES
8 TEST DRIVE
9 PLATOON
10 PREDATOR
11 COMBAT SCHOOL
12 SAMURAI WARRIOR
13 MASTERS OF UNIVERSE
14 DEFENDER OF CROWN
15 ACTION FORCE
16 THE TRAIN
17 MEAN STREAK
18 TRANTOR
19 ROAD WARS
20 POWER AT SEA

HAZİRAN 1988

1 SUPERSTAR SOCCER
2 SAMURAI WARRIOR
3 TARGET RENEGADE
4 TETRIS
5 PIRATES
6 IKARI WARRIORS
7 PREDATOR
8 THE TRAIN
9 DEFENDER OF CROWN
10 IMPOSSIBLE MISSION II
11 RASTAN
12 IRON HORSE
13 SUPER HANG-ON
14 COMBAT SCHOOL
15 MATCH DAY II
16 PLATOON
17 RIMRUNNER
18 TRANTOR
19 TRAZ
20 SINBAD

AĞUSTOS 1988

1 FOOTBALL MANAGER II
2 FLINTSTONES
3 TEST DRIVE
4 SUPERSTAR SOCCER
5 PIRATES
6 SKATE CRAZY
7 STEALTH FIGHTER
8 BIONIC COMMANDOS
9 SAMURAI WARRIOR
10 SKATE OR DIE
11 DEFENDER OF CROWN
12 AIRBORNE RANGER
13 PREDATOR
14 TETRIS
15 DREAM WARRIOR
16 STRIP POKER II
17 IKARI WARRIORS
18 STREET FIGHTER
19 IMPOSSIBLE MISSION II
20 FRIGHTMARE

TEMMUZ 1988

1 TEST DRIVE
2 PREDATOR
3 SAMURAI WARRIOR
4 SUPERSTAR SOCCER
5 PIRATES
6 IKARI WARRIORS
7 DEFENDER OF CROWN
8 TARGET RENEGADE
9 TETRIS
10 I.O.
11 MASTERS OF UNIVERSE
12 IRON HORSE
13 SUPER HANG-ON
14 A.T.F.
15 GUTZ
16 BLACK LAMP
17 FLINTSTONES
18 VIXEN
19 AIRBORNE RANGER
20 TRAZ

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
TAYFUN TÖZEN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Yayın Danışmanı
REFET OKTAN
Yayın Kurulu
REFET OKTAN
TAYFUN TÖZEN
AHMET YILDIRIM
ABDURRAHMAN PALA
RASİM MİNGÜ
ERKUT ERYAYAR
UFUK METİN
HAKAN TİRALİ
MERT GÖKKAYA
İlân Rezervasyonları için Telefon
160 82 11
Katkıda Bulunanlar
Şahin Derya
Orhan Cevher

Posta Çeki No: 328618
P.K. 205 80690
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
TELEFONLAR
160 82 11 - 158 81 81
Yayına hazırlayan - Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM ELEKTRONİK DİZGİ
Renkayrımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Baskı
ALNER OFSET

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli	**750.000. + K.D.V.**
Ön ve arka İç kapaklar	**600.000. + K.D.V.**
İç sayfalar Renkli	**400.000. + K.D.V.**
İç sayfalar Siyah-Beyaz	**300.000. + K.D.V**

İlanların renkayrımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renkayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

Hepinize Merhaba...

Yorucu bir eğitim yılının ardından tatilinizi bitirdiniz. Yeniden yeni bir eğitim yılına başlamak üzere okullarınız ile ilgili işlemleri yapıyor olduğunuz veya okula başladığınız şu günlerde her şeyin gönlünüze göre olması temennisiyle sözlerime başlıyorum.

Bu ay sizlere hem iyi hem de kötü haberlerim var... Önce iyilerden başlayalım.

Sizlerden gelen aşırı talep ve ikazlar doğrultusunda dergimizin tirajı başladığımız sınırın iki katını aştı. Şimdi de sayfa sayısının artırılması gerekiyordu. Bu sayıda onu yaptık. **Daha dolu, daha geniş bilgilerle dolu 52 Sayfa ile** huzurlarınızdayız.

Bu sayıda daha fazla oyunu açıkladık. Ayrıca Adventure'lar köşesine gösterdiğiniz ilgi bizi umutlandırdı ve Adventure'lar bölümünü daha da zenginleştirme kararı aldık. Gelecek sayımızda daha dolu bir Adventure köşesi ile huzurunuzda olacağımızı şimdiden belirtebilirim. Bu konuda **Ahmet Yıldırım** Abiniz çok yoruluyor ama mektuplarınızı görünce de onun yorgunluğu filan kalmıyor. **İsteğim Ahmet abinizi mektupsuz bırakmamanız.**

Ayrıca Dergimizde Commodore dünyasının ilginç haberleri de bu sayıdan itibaren yer almaya başladı. Umarız sizi sıkmayacak küçük küçük noktalar halindeki bu haberler hoşunuza gider.

Kötü haberlere gelince... Topu topu hepsi bir tane zaten ya.. Biliyorsunuz dergimiz tam kağıt zammından bir ay önce çıkmıştı. Bizim çıkışımızdan sonra **kağıda üç defa daha zam geldi ve gazeteler iki kere zam yapmak zorunda kaldılar.** Bizde bu sayıya kadar direndik. **Ancak gelen günler zararımızı büyütmekten başka işe yaramıyordu.** Sayfa sayımızı 52'ye çıkardığımız bu sayıdan itibaren de üzülerek fiatımızı **2.000 TL.** yapıyoruz. Anlayacağınıza eminim....

Unutmadan bu sayımızdan itibaren 2 ay süreli bir kampanyamız var. O kampanyamız süresince dergimize abone olan arkadaşlarımız yıllık abone ücreti olan 24.000 TL. yerine 20.000 TL ödeyecekler.
Abone olmak çok mu önemli demeyin... Evet çok önemli...
Çünkü derginin hacmi büyüdü ve dağıtımının bizim tarafımızdan yapılması çok zorlaştı. Çünkü dergimiz hızla büyüdü. Şimdi dağıtımı Hürdağıtıma vermeyi düşünüyoruz. Gelecek sayıdan itibaren (Eğer yetiştirebilirsek) Hürdağıtım kanalıyla dağıtacağız. Böyle olunca şimdi dergi satan bir çok bilgisayarcı, dergimizi satamayacak. Derginin size ulaşmasının en sağlıklı yolu da abone olmak suretiyle olabilecektir. Ayrıca abonelerimizin içinden **yapacağımız çekilişler ile her ay abonelerimize hediyeler vereceğiz. Dergimizin kendi adına yazdırdığı ve telifini satın aldığı oyunları abonelerimize ücretsiz vereceğiz.** İşte bütün bu hizmetlerden uzak kalmayın istedik. Onun için çok önemli abone olmak...

Hepinize iyi günler, zengin klavyeler ve iyi ders yılı diliyorum.

Abdurrahman PALA

içindekiler

SUMMER GAMES II	6 - 7
STREET FIGHTER	6 - 7
MARAUDER	10
TROJAN WARRIOR	12
THUNDERCATS	13
DREAM WARRIOR	19 - 20
DERBY	22
SKATE CRAZY	23 - 24
TOBRUK	24
TO HELL AND BACK	25
APOLLO 18	26 - 27 - 28
MICKEY MOUSE	28
SALAMANDER	29
TANGENT	30 - 31
GAUNTLET II	31
DESOLATOR	32 - 33
HOPPING MAD	33
SABOTEUR II	34 - 35
BOB WINNER	37
FOOTB. MANAGER I - II	38 - 39
MATTERHORN SCRAEMER	40
MONOPOLY	41
ROAD WARRIOR	42
ADVENTURE'LAR	43 - 44 - 45
CLEVER AND SMART	45
DEJA VU	46
MANIAC MANSION	48 - 49
ROAD BLASTERS	50

İLÂN İNDEKSİ

SKY	11
MİCROSHOWY	14
OSAM	15
BOĞAZİÇİ	18
COMPUTERLAND	20
PEKEN	21
COMPUSHOP	21
BİLDEN	30
TAYLAN	36
EMİN	47
BELDESAN	51
TOSHIBA	52

Haberler

AMİGA 2500 MODELİ İLE YİNE GÜNDEMDE...

Commodore firmasının iş dünyasının hizmetine sunduğu AMİGA 2000'den sonra şimdi de 2500'ü bilgisayar kullanıcılarının hizmetine sundu.
Sistem olarak 2000 AMIGA'nın ana platini üzerine imal edilmiş olan cihazda Motorola 68020 Mikroprozessor kullanılmış...
IBM uyumlu programlar ile Amiga'nın üstün esas ve grafik özelliklerinden mahrum kalmak istemeyen kişi ve kurumlar için biçilmiş kaftan olan 2500 AT nin yanısıra; Unix sistem kullanıcıları ve profesyonel kullanıcılar için ise 2500 UK seçmeye değer.
Türkiye'ye getirilip getirilmeyeceği henüz belli olmayan 2500 Model'in arkasından Commodore firması bu yılın sonunda da AMIGA 3000'i piyasaya sunmaya hazırlanıyor.

ATARI 520 ST ile geliyor

ATARI Bilgisayarlarının Türkiye mümessili olan Elektrometa A.Ş. ATARI Firmasının yeni ürün olan ve avrupa'da çok tutulan ATARI 520 ST bilgisayarları Türkiyeye getirecek. Konuyla ilgili olarak bilgi veren ATARI Departmanı Koordinatörü Dündar Tümay "**ATARI ST serisine ilaveten, ATARI 520 Fm serisini de getiriyoruz. Yıl sonuna kalmadan pazardaki yerimizi alacağız, Bu arada Homecomputer isteyenler için ise ATARI'nin bir adım öndeki cihazı ATARI 65 XE'yi getiriyoruz.**" demekle, cihazların ekim ayı sonlarına doğru pazara sunulması beklenmektedir. BYTE dergisinde. AMİGA 500 ile karşılaştırılan, 7 açıdan ATARI 8 açıdan AMIGA'nın üstünlüğü ile test edilen ATARI 520 ST Türkiyede AMIGA'dan biraz daha ucuz satılacak...

Boğaziçi Bilgisayar turbo Joystick üretecek

Boğaziçi bilgisayar Programcılık Tic ve San A.Ş. Ekim ayı başında Quick Shot Turbo Joystickleri piyasaya sunacak. Benzerlerine göre komple Switch'li, işaret parmağı ateşleme tuşlu, Üstten ateşleme tuşu, otomatik ateşleme sistemi, ele uygun kolu ve masaya yapışabilir vantuzlu, üzellikleriyle üstün olan Joystick Tüm ev bilgisayarlarına uygun bol yedek parça ve servis hizmetleriyle sunulacak...

OSAM'DAN YENİ ŞUBE

Osam Bilgisayar Ltd. Şti. mevcut yerine ilaveten yine aynı hizmeti verecek yeni bir şube açtı.
Sakızlıyalı Sokak'ta açılan yeni şubede Commodore'un yanısıra tüm bilgisayarlara da hizmet verilecek.

64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhıye 06410 ANKARA Tel: 133 25 07

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 07050 ANTALYA Tel: 12 12 07

BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT yanı Işınlı sok. 5/B BALIKESİR

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş Bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08

EKİM-2-ELEKTRONİK
Esnaf Sarayı Kat: 3 No: A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06

ABDİ TİCARET
Hürriyet cad. 2/D GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 226

SIRÇASARAY
Namık Kemal cad. 52/A İSKENDERUN Tel: 140 41

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
İslice mah. Adaş sok. 24/B UŞAK Tel: 148 07

KARTAL TİCARET
Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 170 93

TEKFON
F.Fevzioğlu cad. Şahabiye mah. 40 KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58

OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97

İZMİR

BARIŞ BİLGİ İŞLEM
857 sokak Anadolu Pasajı 17/A No: 10 Konak Tel: 25 90 73

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sokak 9/2 Karşıyaka Tel: 23 33 48

PHOENIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu Pasajı 33 Hatay Tel: 31 95 03

TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sokak 52/A Karşıyaka Tel: 68 14 00

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.
Gaziosmanpaşa Bulvarı 38/B Çankaya Tel: 14 08 82

İSTANBUL

BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy İşhanı ve Çarşısı Bakırköy Tel: 570 34 90

BİMOMAK LTD. ŞTİ.
Mebusan Yokuşu SSK İşhanı 220 Fındıklı Tel: 143 63 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 Fındıkzade Tel: 586 67 79

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa İşhanı K:3 No: 14 Mecidiyeköy Tel: 172 55 54

COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları Merter Tel: 584 19 44

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 Beşiktaş Tel: 161 30 96

EFOR BİLGİSAYAR
Sofular mah. Açıklar sok. 2 Fatih Tel: 532 50 37

ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280 Üst Göztepe-Erenköy Tel: 360 63 92

EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 Fındıkzade Tel: 523 11 40 - 525 47 52

FERBİ ELEKTRONİK LTD. ŞTİ.
Gruba Hüseyinağa mah. Hasanpaşa Çeşme sok. 12/B Aksaray Tel: 524 70 51 - 533 81 83

GÖGE ADİ KOM. ŞTİ
Söğütçeşme cad. 129/70 Kadıköy Tel: 336 60 54 - 345 06 78

KADIKÖY BİLGİSAYAR
Mühürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı Kadıköy Tel: 345 06 78

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 Üsküdar Tel: 342 62 61

KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A Beşiktaş Tel: 161 65 87

MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 Erenköy Tel: 356 44 79

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. No: 202 Göztepe Tel: 360 03 31

MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 Moda Tel: 336 09 16

OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 Bakırköy Tel: 583 72 46

ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Asım sok. 34/A Çapa Tel: 587 72 03

PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemiz Ap. 209/8 Selâmiçeşme Tel: 336 58 89

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Halitağa cad. Ekşioğlu İşhanı 21 Altıyol-Kadıköy Tel: 338 30 25

SKY ELEKTRONİK
Valikonağı cad. Konak Pasajı 109 K: 1/38 Nişantaşı Tel: 148 43 83
Ebu Ziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 Bakırköy Tel: 583 54 03
Mimar Kemalettin cad. 37/1 Sirkeci Tel: 326 58 37

SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 Kadıköy Tel: 346 24 00

TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 Üsküdar Tel: 334 99 94

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu İşhanı 3/54 Kadıköy Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 Şaşkınbakkal Tel: 355 13 87

KATILIM FORMU

64'ler dergisi abonelerine Abone Kartları'nı ibraz etmeleri şartıyla Prensipler'im (İz) dahilinde belli bir miktar indirim yapmayı Kabul ediyorum (uz)

İndirim yapmayı kabul eden Müessese'nin

Ünvanı.....
Adresi.....
Telefonu.....
Ağırlıklı konusu.....
Yetkilisinin imzası (Veya kaşesi).....
.....
.....

Önümüzde Seul Olimpiyetları var. Bunun için eski de olsa, zamana uygun olarak bir oyun açıklıyalım. İstedik

Summer Games II'de 1'deki bazı eksikleri giderilmiş ve yeni oyun disiplinleri, summer Games II'de eklenmiş. İlk önce açılış seremonisi var. Sporcu meşaleyi yaktıktan sonra barışı simgeleyen beyaz güvercinler uçurtuluyor. Oyunda 8 oyun disiplinleri var. Bunlardan hepsini, birkaçını veya yalnızca birini seçip oynıyabiliyorsunuz. Oyunu ilk defa oynıyorsanız, ilk önce alıştırma (Practice) bölümünü seçmenizde yarar var. Ama istemiyorsanız adınızı, ülkenizi ve oynamak istediğiniz oyun disiplinleri seçin ve oyuna başlayın.

Triple Jump (Üç adım atlama): Burda amaç, faulsüz ve uzun bir atlayış yapmaktır. Bunun için joysticki 1. atlayışta sağa, 2. atlayışta sağa ve 3. atlayışta sola itmelisiniz. Eğer atlayışınız çok iyi ise yukardaki mönitörde atlayışınızı bir daha görebilirsiniz.

Rowing (Kürek): Ekran ikiye bölünmüştür. Üst ekranın alttaki kürekçi, alt ekranın alttaki kürekçisizsiniz. Yalnız üst ekran bilgisayarın, alt ekran sizin ekranınızdır. İlk önce joysticki sola ve oyun sırasında, belirli bir tempoda joysticki sağa ve sola sallamalısınız.

Javelin (Cirit atma): Bu oyunda size autofire özelliği olan bir joys'ick gerek. Fakat isterseniz koşmak için joystickin ateş düğmesine seri halde de basabilirsiniz. Ciriti atmak için joysticki sola çekin. Böylece ciritin yükselme açısını büyütmüş olursunuz.

Equestrian (Konkurhipik): Hızlanabilmek için joysticki birkaç kez yukarı itin ve ateş düğmesine basın. Atlıyabilmek için de joysticki ilk önce sağa, sonra sola ve sonra yine sağa çekin. Eğer faul sayısı 100'ü aşarsa, elenirsiniz.

High Jump (Yüksek Atlama): Hızlanabilmek için joysticki sağa çekin. Atılayabilmek için joystickin düğmesine basarak joysticki yukarı itin. Çıtanın üzerindeyken joysticki yine yukarı iterek çıtaya çarpmamaya çalışın.

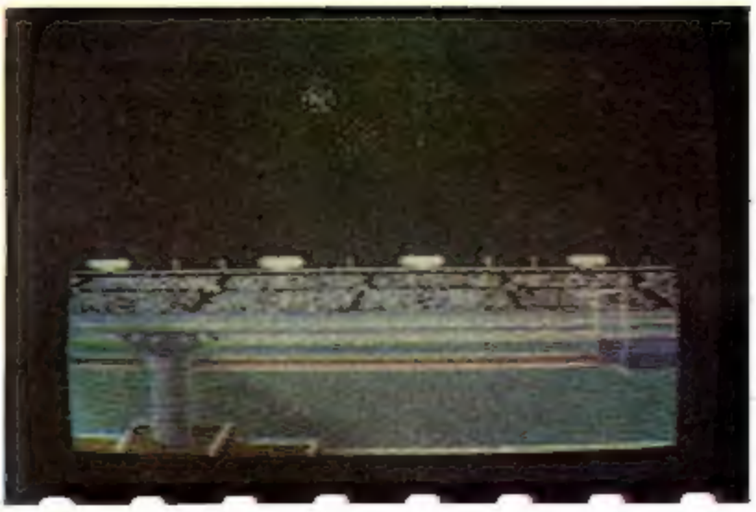
Fencing (Eskirim): Sol taraftaki kişiyi siz yönetiyorsunuz. Yüreyebilmek için joystickin düğmesine basarak joysticki yürümek istediğiniz yöne çekin. Hücum yapabilmeniz için joystickin düğmesine basarak joysticki yukarı itin. Kimin ışığı yanarsa, o öbürünü vurmuş demektir. İkisinin ışığı da yanarsa berabere olur.

Cycling (Bisiklet yarışı): Bu bölüm oldukça Kürek bölümüne benziyor. Yalnız burada hızlanabilmek için joysticki saat yönünde çevirmek gerekiyor. Burada size bir ok yardımcı oluyor. Ok nereye gösterirse joysticki o tarafa çekmeniz gerek.

Kayaking (Kano): Botun yönünü ayarlıyabilmek için joysticki sağa veya sola çevirin. Hareket edebilmek için de joysticki yukarı veya aşağı çekin. Bitiş çizgisini geçtikten sonra karşınıza puan tablosu çıkar. Bu bölümdeki akıntılara dikkat edin.

Bence oyundaki en zor disiplinler sırayla konkurhipik, kano ve yüksek atlama'dır.

Summer Games II eski olmasına rağmen, bence daha halen en iyi olimpiyat oyunlarından birisidir.



SUMMER GAMES II

Arcade'lerde ortalığı kasıp kavuran ve uzun süre listelerin ilk sıralarını kimseye kaptırmayan Street Fighter nihayet Commodore'ye aktarıldı.

Dövüş türü oyunları isimleri, konular ve amaçlarla doğrudan ilişkili olması nedeniyle Street Fighter'da da amacı kolayca anlayabilirsiniz. Kontrol ettiğimiz savaşçı kendi ülkesinde üstünlüğünü kanıtlamış biri. Artık kendisine rakip bulamaz olunca yollara düşmüş. Ülkeleri geze geze kendisine rakip olabilecek, ülkelerin savaşçılarıyla karşılaşmalar yapmaya başlamış. Yolculuğuna Japonyada başlamış ve burdan sonra sırasıyla Amerika, İngiltere. Çin, Tayland gezip durmuş ve artık yaşlandığına kanaat getirdiğinde Tayland'da son döğüşünü yapıyor.

Yukarıda bahsedilenler Commo - dore'un Street Fighter'indada aynen başınızdan geçiyor. 5 ayrı ülkede, kendi ülkelerinin yerel adlarını kullanıp, yaşadıkları yörelerin dövüş taktiklerini üzerinizde denemeye kalkan 10 ayrı Hepsi birbirinden kuvvetli dövüşçüyle kavga ediyorsunuz.

Döğüştüğünüz yerler bulunduğunuz ülkeye göre değişiyor. Mesela Amerikada voganların arasında döğüşürken, Japonyada tipik bir Japon evinin önünde karşılaşıyorsunuz.

Her savaşçının değişik döğüş tekniği var. Bu teknikler arasında çok öldürücü olanları bulunduğu gibi altetmesi gayet kolay olanları da var. Mesela İngiliz Eagle'ın sopasından kurtulmak hemen hemen imkansızken, her iki Amerikalı döğüşçüyü'de ileriye (Joy. geri+ateş) ve dönerek (Joy. ileri+ateş) atabileceğiniz tekmelerle hiç yara almadan alt edebilirsiniz.

Oyunda iki hakkınız var. Bunları kaybedince oyun başa dönüyor. Rakibinizi yenerseniz de adamınız elini kaldırıp zafer işareti yapıyor.

İlk bölümleri ilerkilere nazaran kolay olan Street Fighter'da ilk iki bölümü kolaylıkla geçeceğinize eminim. Fakat İngiltere'de oyun zorlaşıyor. Bu bölümü geçmeyi başarırsanız sizi Çin'in Lee'si ve öldürücü tekmeleri olan Gen'i bekliyor.

Grafik, müzik ve ses efektleri gerçekten çok güze. Piyasada bulunan kendi türünde olanlar arasında en iyisi.

Hakan Tirali

Haberler

İLK BYTE'TA AŞK

Hep ilk görüşte aşk doğucak değil ya... Melanie Weaver ve Jez Thorpe çok kişinin modem aracılığıyla oynadığı bir oyun sayesinde tanışıp evlenen ilk çift oldu.

Yeni evliler oyuncularının şatolar, büyücüler ve gizli hazineler arasında gerçeküstü bir dünyaya gezindikleri Telemap Group' s Shade oyununda önce oyun gereği evlendiler. (çünki biri bir şövalyeydi diğeri kurtardığı prensesti). Ve bu olaydan dört hafta sonra da Cornwall'daki bir kilise'de nikahları kıydırdılar.

Bir seyahat acentasında çalışan Melanie, Shades adlı oyuna başlarken **"müstakbel kocamla bu oyun aracılığıyla tanıştım aklımın ucundan geçmiyordu"** dedi. Ama oyunuun en güzel tarafından bir sürü ilginç arkadaşlıkların kurulmasını çok müsait olduğuydu.

PC SATIŞLARI REKOR DÜZEYDE

Bu yılın ilk altı ayında yapılan PC satışları geçen yılın aynı döneminde yapılanları ikiye katlamış durumda. Bu yıl 540.000 PC satılacağı öngörülüyor. Satışların böylesine artmasının sebebini piyasa tahmincileri artık PC'nin bir işyeri için vazgeçilmez bir unsur olduğunu herkesce kabul edilmesine bağlıyorlar.

ARTIK 8 BİT'LİK DEVRELER TAŞINABİLİR CİHAZLARLA TEST EDİLEBİLECEK

Şimdiye kadar 8 bitlik bir devreyi test etmek için neredeyse bir duvarı kaplayan cihazlara gerek vardı. Fakat FLUKE adlı bir Amerikan firması bin dolar fiyatla piyasaya sürdüğü ve masa üstü hesap makinesi boyutlarındaki bir cihazla 8 Bitlik devreleri test edebilecek sistem geliştirdi.

NEREDEYSE IŞIK HIZIYLA YÜKLEME

Trilogic firması Warp Speed Expert adını verdiği yeni kartuşun 230 bloğu on saniyede yüklediğini ilan ediyor. Bu süreye dosyanın diskteki yerinin aranması da dahilmiş.

ALACAKARANLIK KUŞAĞI'DA OYUN OLDU

Ülkemizde de yayınlanan ve ilgiyle izlenen Alaca Karanlık Kuşağı'nı Viacom firması bir dizi oyun yapmaya karar aldı.

Oyunların yapımcılığını Adventure, Simulasyon ve Role Playing Games'de çok başarılı olan ve geçen yıl Amerikan Elektronik Endüstrisi Birliği ödülünü kazanan First Row firması üstlendi.

Viacom firması dizi oyunların tanıtımı ve pazarlamasını sağlayacak.

DİSKETLERİNE ÇAY İÇECEK DAMLATANLARA MÜJDE!

Artık disketlerde yıkanabilecek. Verbatin firması DS, DD, ve 5.25'lik teflon kaplı yepyeni bir disketi piyasaya sürdü. IBM PC ve XT'lerde dahi rahatlıkla kullanılabilecek ve üzerine dökülebilecek her türlü sıvıdan etkilenmeyecek yepyeni bir disket var artık.

Dopunt firmasının yepyeni bir formüle göre imal ettiği bir tür teflonla kaplana disketler kahve, şekerli içecekler, daktilo düzeltme sıvısı, dudak boyası ve hatta yağlı boyaya rağmen içinde dataların her türlü test başarıyla geçtiği görüldü.

Firmanın pazarlama müdürü bir disketi seyirciler önünde önce daktilo düzeltme sıvısıyla lekeledi. Sonra spatulayla kuruyan sıvıyı kazıdı. Bir güzel yıkadı ve kuruttu. Ve tüm bunlara rağmen disketin içindeki bilgiye hiç bir şey olmadığı görüldü.

Artık gönül rahatlığıyla kahve fincanlarının altına masanız kirlenmesi diye data disketlerinizi koyabileceksiniz. Disketlerin' onluk kutularının fiyatı ise 13.90 paund olarak düşünülüyor.

MICROPROSE KURULUŞUNUN SEMBOLÜNÜ NİHAYET BULDU

Bildiğiniz (yada şimdi öğrendiğiniz gibi) en fazla satan simulasyonların yapıncısı MicroProse firması hiç akla gelmeyecek bir yerde 1982 yazında Red Baron diye bir Birdinci Dünya Savaşı uçağını konu alan ve para atılarak oynanan bir makinenin başında kuruldu.

1982 yazında Las Vegas'daki bir otelin oyun salonunda bir makinenin başında tesadüfen yanyana gelen iki kişi tanışarak sohbete başladılar. Makinedeki Red Baron adlı oyunu oynayan Sid Meier yanındaki Bill Stealey'e dönerek oynadığı oyundan çok daha iyisini yazabileceğini söyledi. Bill Setaley dealtta kalmamak için kendisinin de o oyun leblebi çekirdek gibi satabileceğini iddia etti. Ve oyun salonundan çıkıp MicroProse firmasının kuruluşunu teşcil ettirmeye gittiler.

Sid Meier firmanın ilk oyunu olan

Hellcat Ace'i yazdı. Ve bunu F-15 Strike Eagle, Gunship, Acrojet, Silent Service, vd... İzledi.

Geçen yıl kuruluş yıldönümlerinde iki ortak başında tanıştıkları makineyi bulup firmaya getirmeye karar verdiler.

Ama bulmak sanıldığı gibi kolay olmadı. Önce Las Vegas'daki otele gittiler. Ve otelin el değiştirdiğini öğrendiler. Yeni sahipleri oyun makinelerinin hepsini satmışlardı. Bir dedekitif tutup iz sürdüler ve sonuçz olarak makiney Nevada'da bir depoda buldular.

Makinenin yeni sahipleriyle yapılan pazarlıklar sonucunda Red Baron şimdi MicroProse firmasının baş köşesindeki yerini aldı. Firmanın çalışanları işyerlerinin kuruluşuna neden olan makineyi herhalde her sabah selamlayıp işlerine başlıyorlardır.

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan .....TL'yı Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965 no'lu hesaba yatırdım. Dergiyi ..... sayıdan başlayarak adresime göndermenizi rica ederim.

İmza

Adım Soyadım: .....

Adresim: .....

.....

☐ Altı aylık 12.000 TL ☐ Yıllık 22.000 TL

BANKA İÇİN ABONE FORMU P.T.T İÇİN

Derginize ABONE olmak istiyorum. Abone bedeli olan ..... TL'yi Posta Çekleri Merkezi'nin 328618 no'lu hesabına yatırdım. Dergiyi ..... Sayıdan başlayarak adresime göndermenizi rica ederim.

İmza

Adım Soyadım: .....

Adresim: .....

.....

☐ Altı aylık 12.000 TL ☐ Yıllık 22.000 TL

Posta Çeki hesabına yapacağınız havalelerde, ekstra bir ücret ödemezsiniz.

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

Aşağıda işaretlediğim sayıların adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini derginizin **Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965** no'lu hesabına yatırdım. Banka havale mukbuzu fotokopisi ektedir. Gereğini rica ederim.

☐ **Mayıs 88** ☐ **Haziran 88** ☐ **Temmuz 88** ☐ **Ağustos 88**

Önemli not: Posta gönderi ücreti olarak 500.- TL toplam tutara eklemeyi unutmayın.

Adım.....
Soyadım.....
Adresim.....
.....
.....

Eski Sayılardaki Oyunlar

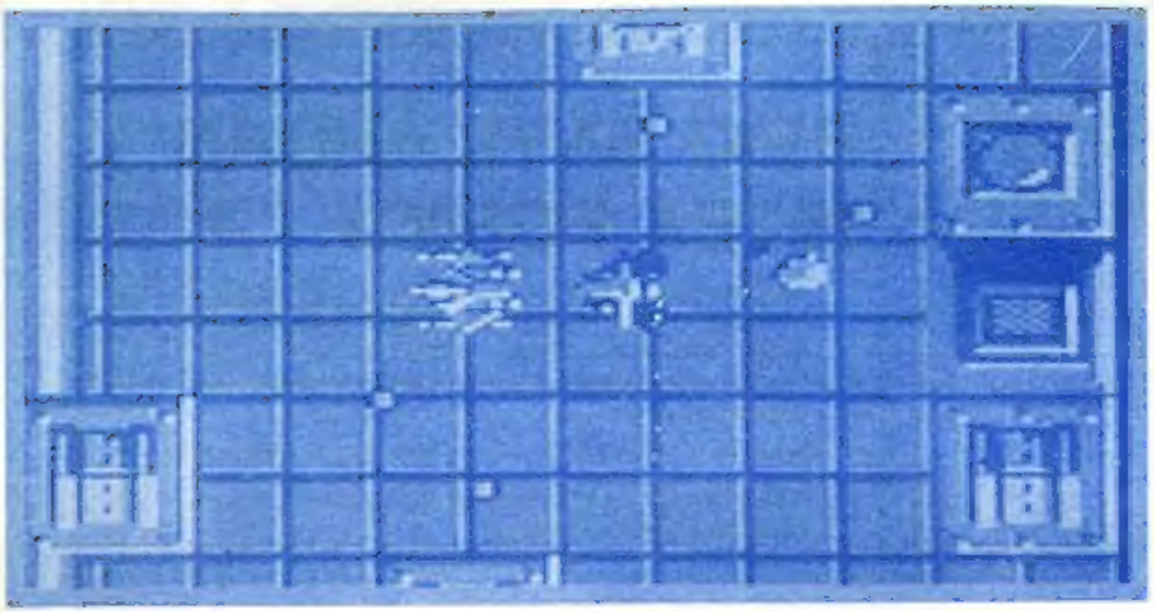
NİSAN 88 : Masters of the Universe, Out Run, Trantor, Trap Door I, Tarp Door II, Bone Cruncher, Bravestarr, Athena, Deflektor, ATV Simulator, Great Gian Sisters, Fire Trap, Terramex, Platoon, Flying Shark, Jackal.

MAYIS 88 : The Train, Rastan, Samurai Warrior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bedlam, Troll, Tetris, Black Lamp, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)

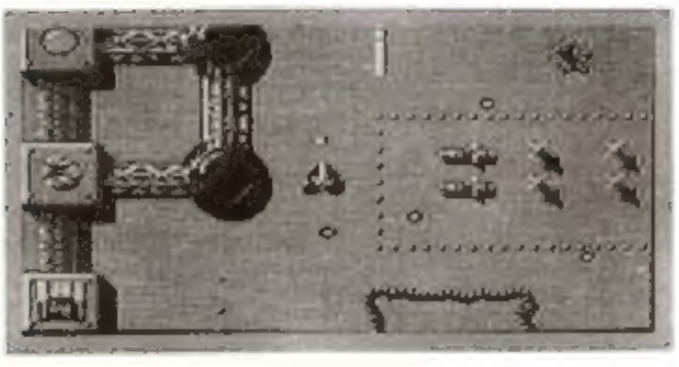
HAZİRAN 88 : I.O., Knight Games II, Traz, Magnetron, A.T.F., Frightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gothik, Pac-Land, Blood Valey, Road Wars, Northstar, Target Renegade, İkari Warriors, Winter Olympiad 88.

TEMMUZ 88 : Games: Winter Edition, Karnov, Flintstones, Power At Sea, Slimens Mine, Shanghai Karate, The Three Stooges, Bangkok Knights, Airborne Ranger, draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Firefly

AĞUSTOS 88 : Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon, Killed Until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang-On, Gunsmoke, Vixen, Gutz, Freddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commandos, The Great Escape, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Superstar Soccer, Defender Of The Crown



MARAUDER



Bu oyun alışılmış bir uzay oyunudur. Her uzay oyununda olduğu gibi bunda da amaç, herşeyi vurmaktır.

Oyun üç bölümden oluşuyor. Her bölümde düşman gemileriniz aynıdır. Sadece arka plandaki grafikler değişiyor. Oyun bir gezegenin üstünden geçiyor. Yukarıya doğru ilerlemelisiniz. Zaten başka yönlere gidemezsiniz. Oyunda birçok değişik düşmanlarınız var. Hepsi de birbirinden tehlikeli. Onlar da boş durmuyorlar. Durmadan size ateş ediyorlar. Ayrıca bir yerde çok durduğunuz zaman hava saldırısına uğrarsınız. uçakların attığı bombalardan da kolay kolay kurtulamazsınız. Düşmanlarınızın arasında renkli sabit toplar var. Bunları vurursanız değişik şeyler elde edersiniz. Bunlar; Joystick kontrolünüzü tersine çevirebilir; Size bir ekstra bomba hakkı verebilir (üç bombadan fazla alamazsınız): Geminize güç kalkanı verebilir ve lazer ateşlerinizi kesebilirler. Neyin ne yaptığını sağ alt köşesindeki yazıdan görebilirsiniz.

Ayrıca boşluk tuşuna bastığınız zaman tüm düşmanlarınız bir anda patlarlar. Yani bomba atmış olursunuz. Bu bombalardan sadece üç tane var. Bunun için bunları dikkatli kullanmalısınız.

Oyun başlamadan evvel 'F1' tuşuna basarsanız, müziği değiştirebilirsiniz. Oyun sırasında 'F' tuşlarına basarak oyunu durdurabilirsiniz.

Üç bölümden sonra oyun yine baştan başlar.

Oyunun grafikleri fena sayılmaz. Fakat alışılmış oyun türlerinden olduğu için pek fazla ilgi görmeyecektir.

NOT: Commodore, Q,2 ve boşluk tuşlarına aynı anda basarsanız sağ alt köşesinde 'Cheat On' yazısını alırsınız. Bundan sonra oyunu rahatça ölümsüz olarak bitirebilirsiniz.

Ufuk METİN

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

AMIGA

- Elektronik DF 1 Booter (Anahtar gerektirmez.)
- AMIGA 5 1/4 DISK DRİVE (40/80 Tranck, 880 K, MS-DOS uyumlu)
- AMIGA C-64 EMULATOR (Kablo ve program)
- AMIGA SOUND SAMPLER
- Çok yakında yeni AMIGA ürünleri

Zengin C-64 ve AMIGA Programları

DİĞER ÜRÜNLERİMİZ

- ★ SKY MODEM
- ★ MULTI ICE II
- ★ EXPERT CARDRIDGE 3.1
- ★ ICE MACHINE SUPER PLUS
- ★ FİNAL CARDRIDGE
- ★ DOUBLE CARDRIDGE PLUS
- ★ DESTEK TEYP MODÜL
- ★ FAST LOAD MODÜL
- ★ SIMON BASIC MODUL
- ★ 64 K SUPER MODÜL
- ★ C-64 SES DIGITIZER
- ★ MPS 802 GROM (ROM II)

- Teyp'te hızlı veya yavaş sürat seçimi
- Değişik printer kullanabilme özelliği (Commodore, Centronics, RS 232, Renkli)
- BASIC için ekstra 24 k RAM
- Game killer, sprite çarpışmalarını önleme
- Joyswap, autofire özelliği
- Kırma ve kopyalama yeteneği
- 60 K'yı 15 sn.de yükleyebilen fast load
- Amiga'ya benzer özellikler

SAFA TANITIM 1506211

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

YETKİLİ BAYİLERİMİZ

A B C BİLGİSAYAR
Baraj Yolu 6. Durak No: 100 Hatira Apt.
Tel: 172865 ADANA

ABDİ TİCARET
Hürriyet Cad. No: 2/D
Tel: 1788 24026 GAZİANTEP

DATASOFT BİLGİSAYAR
Şair Eşref Bulvarı No: 35/7-C
Tel: 223092 IZMİR

EMEK ELEKTRONİK
Millet Cad. Fikret İş Merkezi No: 90-2
Tel: 575 47 52 FINDIKZADE/İSTANBUL

İSAM ELEKTRONİK
Bilgisayar Sanayi-Ticaret
Ebuzıya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 3
Tel: 583 72 48 BAKIRKOY-İSTANBUL

UYGAR ELEKTRONİK
Rıhtım Cad. Başcavuş Sk. Yazıcıoğlu İşhanı
No: 54 K:3
Tel: 336 73 54 KADIKÖY/İSTANBUL

PTT Yanı İpteli Sok. No: 5/B
BALIKESİR

MİKOM BİLGİSAYAR
Tunalı Hilmi Cad. 32/D
Tel: 167 52 33 KAVAKLIDERE-ANKARA

GÖZLEM BİLGİSAYAR
Bayındır Sok. 5/12
Tel: 135 30 91 KIZILAY-ANKARA

Duyuru

Bilgisayarcı arkadaşların çoğunluğu tarafından dergimize müracaatla dernek kuruluş ve çalışmalarının ne durumda olduğu öğrenilmek istenmektedir.

Dernek, yani TÜBİDER kuruluş çalışmalarını tamamlamış ve üye kaydı aşamasına gelmiştir. Üye kaydı çalışmalarının sonunda genel kurul toplantısı yapılarak Müteşebbis kurul yerini seçilecek yeni yönetim kuruluna bırakacaktır.

Derneğe üye olmak isteyen bilgisayarcı özel ve tüzel kişiler müracaatları ile birlikte üye olacak özel kişilik için 1 adet nüfus sureti, 1 adet ikametgah senedi, iki adet üye olacak kişiye ait resim ile birlikte müracaat edeceklerdir.

Derneğe giriş ve aktarma aidatı olarak 40.000 TL. Katılım payı olarakta 20.000 TL. ödeyeceklerdir. Yıllık 120.000 TL. olan aidatı ise, bu seneye mahsus olmak üzere 6 aylık olarak 60.000 TL. olarak ödeyeceklerdir.

İlgili kişi ve kurumların bilgisine sunulur.

BASKINLAR YENİDEN GÜNDEME GELDİ

Bir süreden beri durmuş bulunan Bilgisayarcılara baskınlar geçen ay Anadolu yakasındaki bir Bilgisayarcıya baskın haberi ile yeniden gündeme geldi.

Büyük bir kavram kargaşası içindeki uygulama ve sonuçları merakla beklenmektedir.

TROJAN WARRIOR

Pegasus (UÇAN AT)ın üstündeki bir savaşçıyı yönetmek istermisiniz? Eğer istiyorsanız mutlaka TROJAN WARRIOR'u almalısınız.

Bu oyun beni çok etkiledi. Bir kere oynamaya başlayınca öyle kolayca bırakabileceğinizi sanmıyorum. Bu oyunda amaç 5. bölümün sonundaki kız arkadaşınızı kurtarmak. Oyunda size en çok zorluk çıkartacak duşman uçan tırtıllardır. Bütün bölümler hemen hemen aynı fakat farklı mekanlarda geçiyorlar. Her bölümde değişik ve yeni yaratıklar karşınıza çıkıyor.

DEĞİŞİK YARATIKLARI ÖLDÜRME YOLLARI:

İskelet: İskelet'i geçmek için çenesinden vurun.

Uçan tırtıl: Uçan tırtılı geçmek için ekranın sol alt köşesine gidin. Hiç durmadan ateşe basın ve Joystick'i yukarı aşağı sallayın. Tırtılın yanına geldiğinizde mutlaka lazerleriniz tırtılı öldürür. Her bölümün sonundaki yıldızlara değince bir zaman tünelıne gireceksiniz. Burada duvarlara çarpmamanız gerekiyor. Burayı da bitirince diğer bölümlere geçersiniz.

Oyunda bir başka tehlikeyi cadılar oluşturuyor. Cadıları vurmaya çalışmayın. Çünkü vurulmazlar. Yalnız attıkları mermilerden kaçın. Yanardağlar ise ayrı bir zorluk. Yanardağları geçmek için ekranın en üstünden gitmelisiniz.

3. bölümdeki vurulmayan kuşları geçmek için ekranın ortasından gidin ve kuşlar ortalarında bir boşluk açınca hemen fırlayın.

Oyunun sonunda kız arkadaşınızı kurtardığınızda onu atınızın arkasına alıp oyunu bitiriyorsunuz.

ŞAHİN DERYA

...MUMRA adlı cani yaratık, TUGAR ve WİLVRİT adlı arkadaşlarınızı kaçırır.

Ve daha birçokkötülük yaparak ülkenizi yaşanmaz hale getirir. Sizde ona karşı güçlü bir savaşçı olarak oyuna başlıyorsunuz

Oyun birbirinden farklı 4 bölümden oluşuyor. İlk bölümde elinizde kılıçla savaşa başlıyorsunuz. İlk bölümde karşınıza cüceler ve dev kediler çıkıyor. Bunlar sizin sinirlerinizi yıpratmaktan başka işe yaramıyorlar. Onları kılıçla alt etmek kolay olabilir ama karşınıza çıkacak büyücüler ve onların toplarından kurtulmak biraz zor. Ayrıca bu büyücüler kolay kolay ölmüyorlar. Onun için birden bire saldırıp işini bitirin.

Bu bölümde ağaçlardan toplıyabildiğınız kadar hak toplayın (en fazla 9). Bunlar çok işinize yarayacak.

Ikinci bölümde karşılaşacağınız canavar sayısı artacak ve tuzaklar ortaya çıkacak. Ama korkmayın ilk bölümdeki gibi büyücüler olmayacak. Ama bu bölümde size yardımcı olacak lazer tabancasını karelere vurarak bulabilirsiniz.

Üçüncü bölümün diğerlerinden farkı yok. Yapabileceğiniz tek şey kılıcınıza güvenip diğer bölüme hasarsız geçmektir.

Dördüncü bölümde arkadaşınız TUGAR'ı kurtarıyorsunuz. Unutmayın eğer bir hak kaybedersenız kurtarma başarısızlıkla sonuçlanır.

Bu bölümüde atlatdıktan sonra karşınıza 4 seçenek çıkıyor. Burada gideceğiniz level'ı seçebiliyorsunuz.

BU BÖLÜMLER:

WATER (su şatosu)
FİRE (ateş şatosu)
AİR (hava şatosu)
EARTH (toprak şatosu)

Bu şatolarda değişik canavarlarla döğüşeceksiniz. Tek değişen arka grafik.

Ayrıca bu bölümde uçan arabanızı bulabilirsiniz. Eğer bu bölümde zıplayamadığınız bir yükseklik çıkarsa göre dönüp uçan arabanızı mutlaka alın

Bu şatoları da geçtikten sonra arkadaşınız WİLVRİT'i kurtarıyorsunuz. WİLVRİT'i kurtardığınız için ayrıca puan alacaksınız

Bundan sonraki levellarda döğüşünüzü sürdürüyorsunuz. Ve son bölüm olan Mumra'nın şatosuna geliyorsunuz. Burası tıpkı ateş şatosu gibi

Burada tavsiyemız bolca top temizleyip arabayı alın. Böylece çok kolay bu bölümü geçip oyunu bitirebilirsiniz. (Unutmayın arabanızı puan alınca bulabilirsiniz.)

Sonunda kayıp gözü alın ve ülkenizi kurtarın.

Oyunun grafikleri ve ses efektleri güzel olması yanında, tek kötü yanı monoton olmasıdır. Savaş oyunlarından hoşlananların beğeneceği güzel bir oyundur.

MERT GÖKKAYA

ÇAĞRI — SAYIN COMMODORE KULLANICILARI

Her geçen gün sayıları hızla artan C-64 oyun ve programların bilhassa ilk yıllarda çıkanlarını temin etmek etmek için Bilgisayarcılara başvurduğumuzda üzülerek gördük ki çoğu bu oyunların bulunduğu disketleri silerek üzerine yeni oyunlar ya da programlar kaydetmişler

Bilhassa eski oyun ve programların kurtarılması amacıyla bir C-64 Software Arşivi kurmak niyetindeyiz. Her zaman olduğu gibi sizlerin yardımına ihtiyacımız var Yardım etmek isteyen arkadaşlarımızın (kaset ya da disket) oyun listelerini göndermelerini diliyoruz. İstediğimiz oyunlara karşılık kendilerine aynı sayıda yeni oyun ya da program vereceğiz

Listelerini gönderecek arkadaşlara biz de kendi program listemizi göndererek bu takası gerçekleştiriceğiz

Teşekkürlerimizle

64'ler Dergisi

KAMPANYA

Omuzlarınızda yüceltttiğiniz Dergimizi bugüne kadar Bilgisayarcınızdan almaktayoınız. Ancak bundan sonra Dergimiz Bazı bilgisayarcılar ile Hürdağıtım gazete dağıtım kulubelerinde satılacak.. Bu sebebten dolayı belki çevrenizdeki Bilgisayarcılarda Dergimizi bulmanız zorlaşabilecektir

Hem bu sebebten, hem de Dergimizi daha ucuza edinebilmenizi sağlamak için Abone Kampanyası başlattık Kampanyamız Ekim Ayı sonuna kadar sürecektir

Kampanya süresinde şu an 24.000 TL olan yıllık abone ücreti 20.000 TL' olarak işlem görecektir. Dolayısıyle yılda 2 adet dergiyi bedava alacaksınız. Derginize abone olduktan sonra da çeşitli hediyeler, çekişlerde kazanma şanslarına sahip olacaksınız

Derginiz 64'ler Abone okuyucularından her ay 10 kişiye o ayın hit oyunlarının kaseti veya disketini hediye edecektir. Her ayın belli bir gününde yapılacak bu çekilişte belirlenecek 10 kişi o ayın dergisinde yayınlanacak ve hediyeleri kendilerine posta yoluyla gönderilecektir.

2. 64'ler kendi adına yazdırdığı veya telifini aldığı oyunların birer kopyasını abonelerine ücretsiz ve çekilişsiz gönderecektir. (Bu konuda çalışmalar yapılmakta ilk oyunun yazımı surmektedir)

Dergimizin daha iyi, daha güzele doğru ilerleyebilmesi için gerekli olan abone sayısının çoğaltılması gerçeğini bir kere daha hatırlatıyor, hepinize zengin klavyeler diliyoruz

BİLGİ İSTEYİNİZ

İSTEKLERİNİZ İÇİN
168 36 47

BİNLERCE OYUN İŞ VE EĞİTİM PROĞRAMLARI İLE HİZMETİNİZDEYİZ

BANKAMIZ T VAKIFLAR BANKASI ANKARA KAVAKLIDERE ŞB.
HESAP NO 41002

BİZ
COMMODORE
DİYORUZ

micro showy
BİLGİSAYAR MERKEZİ

TUNALI HİLMİ CADDESİ SEĞMENLER ÇARŞISI NO: 96/59 KAVAKLIDERE ANKARA TEL: 168 36 47

Derginize ABONE olmak istiyorum. Abone bedeli olan ... TL'yi Posta Çekleri Merkezi'nin 328618 no'lu hesabına yatırdım. Dergiyi ... Sayıdan başlayarak adresime göndermenizi rica ederim. İmza

Adım Soyadım ...

Adresim ... ☐ Yıllık 22.000 TL

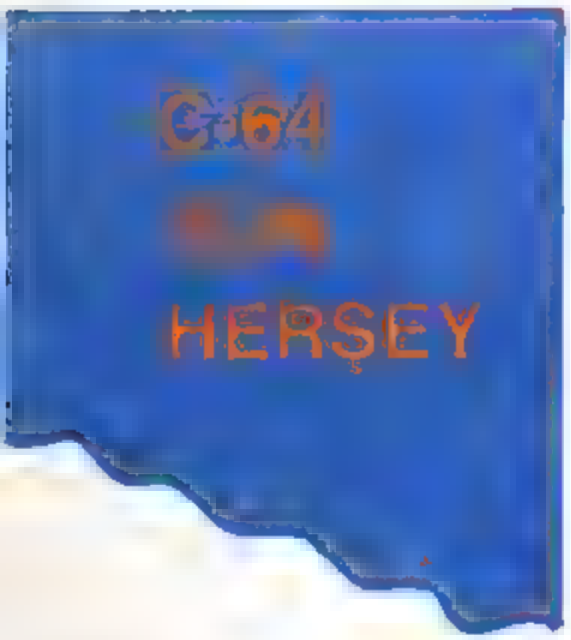
Altı aylık 12.000 TL

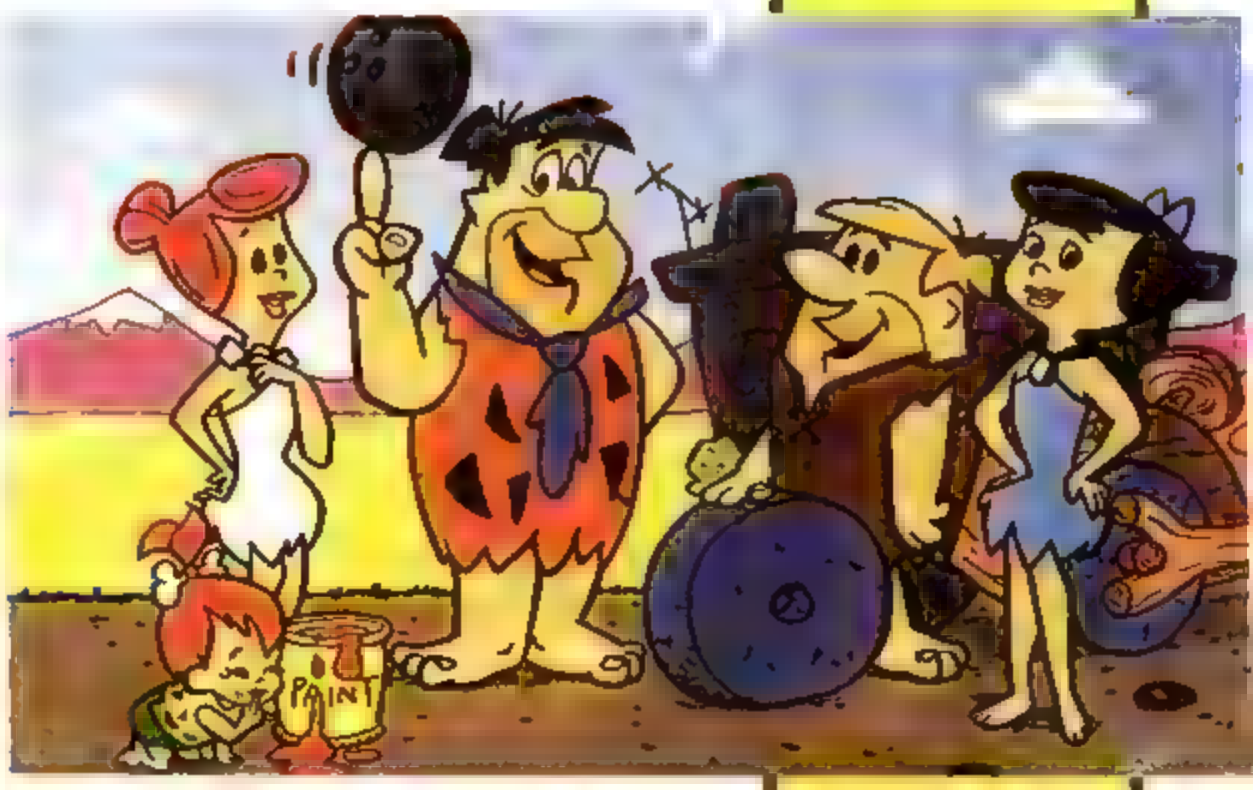
Posta Çeki hesabına yapacağınız havalelerde ekstra bir ücret ödemezsiniz

Biz OSAM'ız
En yeni, en kaliteli Commodore oyun programlarını en
UCUZ biz SATARIZ!

PAKET 26

KAFA AYAR PROGRAMI
FOOTBALL MANAGER II
KANE II





Multi Ice II
Multi Ice III
Double Cardridge Plus
Expert Cardridge
Final Cardridge III
Modem
Destek Tape
Fast Load
Simon Basic Cardridge
Final Cardridge
Datasette Doctor III

Süper Paket Programlar.....	7.500 TL
1 kasette 20 oyun...	4 000 TL.
1 kasette 1 oyun...	2 500 TL
Işıklı Kalem..	17 000 TL
Quick Shot II Joystick (Orijinal)..... .	17.500 TL.
Quick Shot II Turbo Joystick (Orıjınal)	25 000 TL
Quick Shot II Plus Joystick (Orıjınal).. .	22 500 TL

SUPERCUP FOOTBALL
PRO. SNOOKER
SKATE CRAZY I
TROJAN WARRIOR
WEREWOLFLOND
KNIGHT TIME
MAD FLUNKY
MICKEY MOUSE
NIGHT RACER
CHAMPION BOWLING
DREAM WARRIOR
CRAZY PAVING
MOON CRYSTALS
DEATH ZONE
CARGO P.V
VOYAGE
[illegible]
[illegible]

Ve Dahası

Commodore 16 Oyunları
Commodore 64 Eğitım Programları (ilk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Amıga Iş, Oyun, Çizım, Müzık Programları
Commodore 64 ve Amıga ıçın koruyucu örtüler
Kafa temızleme dısketleri
Dısket kutuları, Yazıcı şerıtler, Sureklı form, Sureklı etıket.

BİZDE!..

Osam bir Teletekniк Yetkili Satıcısı dır

86 ve 87 yılının Super Paket Programlarının üretimi devam etmektedir.

OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

MERKEZ Ebuzzıya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 4/B
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel 542 72 75
ŞUBE Ebuzzıya Cad. Sakızyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

GÜNÜN KONUSU

'Bilgisayar, çocukları PSİKOPAT yapıyor'

İZMİR — Bilgisayarın fazla kullanılması halinde çocukları "ruh hastası" yaptığı, bu konuda anne ve babaların çocuklarını bilgisayarı oyun aracı olarak kullanmaktan caydırmaları gerektiği öne sürüldü.

Ege Üniversitesi Bilgisayar Araştırma ve Uygulama Merkezi Başkanı Prof. Dr. Oğuz Manas, öğrencilerini geçiren çocuk, zamanla sosyal bir varlık olduğunu unutarak duygusallıktan çıkıyor ve sadece mantığın hakim olduğu bir kışılık yapısına bürünüyor. Zeka geliştirmede önemli bir işlevi olan bu aletler zamanla iyi kullanılmadığı için çocukları bilgisayar psikopatları haline getiriyor. Çocuk, bilgisayarın komutlarını (evet, hayır, yaptın, git, gel) olduğu gibi algıladığından gunluk yaşamda yorum yapmayan kışiliğini emir alma düzeyinde sınırlandırıyor ve ileri yaşlarda çocukta kendine güvensizliği ortaya çıkarıyor. Ailelerin, çocuklarını mümkün olduğunca bilgisayarlardan uzak tutmaları, onların bir oyun aracı olmadıklarını inandırmaları gerekir. Çocuklarını fırsat buldukça sosyal etkinliklere sokmaları ve sevgi kavramını pekiştirmeleri ailelerin görevi olmalıdır."

Bilim adamı ve

"Bİ

Suna Tanaltay: İnsanın yaratıcı güc
diğer kişilerle diyaloğunu engelleme

ÖZLEM

Prof. Oğuz Manas'ın gazetelere intikal eden Bilgisayar ile ilgili demecine tepkiler sürüyor. Kendileri ile görüştüğümüz konunun uzmanları olayda bir yanlış anlama olabileceğini, bir bilim adamının böyle bir yapıya sahip olmasının Türkiye'de Bılgısayarlı bir dünya özentisi içinde olan nesilleri karamsarlığa iteceğini söylediler. Bilgisayarın **'Psikopat yapmak'** yerine **Çocukları ailedeki çarpık ilişkilerin dışında bir insan yapısı ortaya çıkardığını, Bilgisayarla haşır neşir çocukların daha iyi muhakeme, daha iyi takip, daha iyi hukuk üstünlüğü**

gibi bi
haberi
rini, h
hiplen
dığı hi
nın mi
nadığı
çocuğ
sahipl
lar, "E
gelec
edece
rumlu
dört
mekte

SON SÖZ...

Numan SARUHAN

Geçtiğimiz aylarda Basın-Yayın organlarına intikal eden temeciyle dikkatleri birden üzerine çeken Ege Üniversiastisi Bilgisayar Araştırma ve Uygulama Merkezi Başkanı Prof. Oğuz M
ın Bilgisayar ile ilgili demecinin yanlış
ettirildiği, veya yanlış anlama çekildiği
mızı muhafaza etmek istiyoruz. Çünkü Pr
rindeki, üstelik Bilgisayar Eğitimini ve
mini en üst düzeyde yapmak durumund
üniversitenin başındaki kişinin böyle bi
lış inanç içinde olacağına ihtimal vermek
düşünmek bile abestir.

Yeri gelmişken, Türkiyemiz'de yetişen B
yar Nesli çocukları, Sokakta kavga etmer
başkasına haksızlık yapmasının, başkas
menin doğru olmayacağını, O sözünü ett
Bilgisayar'ın başında öğrenmektedir. Bilg
nesli çocuklarından kimse yoktur ki Ma

Pedagogların ortak görüşü:

LGİSAYAR'LI BİR NESLİN Mİ ÇEKİYORUZ,

ü kendisiyle, doğayla ve
mesini ister.

zı özellikleri çocukların
i olmadan bile edindikle-
akkı olmayan birşeyi sa-
menin, veya hakkı olma-
ilde bir şeye sahip olma-
imkün olamayacağını oy-
oyunlardaki raundların
a dolaylı olarak meziyet
ettiğini belirten uzman-
Bilgisayar ile yetişen ve
ek" günlerimizi emanet
ğimiz çocuklarımızın so-
luk yükleneceği günleri
gözle bekliyoruz." de-
ler.

'anas'-
intikal
nancı-
of. tit-
öğreti-
ıki bir
r yan-
değil,

ilgisa-
nekte,
ını ez-
iğimiz
isayar
çlarda

taraftarlık uğruna birbirlerine girsin... Yine kimse yoktur ki sudan bir sebebten ötürü arkadaşının hukukuna tecavüz etsin... Bizim tanıdığımız, Bilgisayar nesli çocukları bu yapıyı koruyorlar.

Buna karşılık. Kendisiyle kavgalı, ailesiyle sürtüşmeli, sürekli maddi. Manevi kavgalarının kahramını durumda olan grubu incelemek imkanı olursa görülecektir ki; bu nesil bilgisayar ile uzak-Yakın alâkalı değildir.

Bilgisayar nesli çocuklarının yönetimde söz sahibi olduğu dönemde daha mutlu, daha müreffeh, daha hak ve hukuka kişilerin saygılı olduğu bir dünya hayaliyle yaşıyoruz. Şimdilik bu hayalimizi fikir olarak bile zedeleyen bir belirti bulunmamaktadır.

SUNA TANALTAY
(Psikolog)

"Çağlar kendisine uygun çözümler getirir. Bilgisayar çağımızın bir olayıdır ve biz bundan uzak kalamayız. Bilgisayar çağımızın ve bizden sonraki çağların yaşama biçimi olacak gibi görünüyor. Bir zamanlar Amerika'da "**Öğrenme kutuları**" yapılmış ve evinde oturmak zorunda olan çocukların eğitiminde kullanılmıştır.

Günümüzde bir eğitim aracı olarak tanımladığımız bilgisayarın zararlı olduğunu kesinlikle söyleyemeyiz.

Bence bilgisayar küçük ve büyük çocukların sosyalleşmeden bir parça alıkonmasını beraberinde getiren araç diye tanımlanması daha doğru olur. Çünkü bildiğiniz gibi çağımızın en büyük problemi yalnızlıktır. İnsan da bilgisayar başında makine ile başbaşa ve yalnızdır. Bilgisayarla başbaşa kalan kişi yalnızlığını makine ile paylaşabilmekte, fakat insan ilişkileri açısından gerekli oranda gelişememektedir.

Bu bakımdan bence bilgisayar iki yönüyle de ele alınması gereken bir gerçektir; tıpkı televizyon gibi yararlarını ele alıp kullanabileceğimiz, ama tek dostumuz, tek arkadaşımız olmaması gereken bir araç... Çünkü insanın yaratıcı gücü kendi kendisiyle, doğayla ve diğer kişilerle olan diyaloğun engellenmemesini ister."

BOĞAZİÇİ

Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

Bugüne kadar 22 paket proğram yaparak sizlere hizmette öncülük eden BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR bu yoldaki rakipsizliğini sürdürüyor. Sizlerden gelen AŞIRI İSTEK üzerine her ayın can alıcı oyunlarından paketler sunmaya devam ediyoruz.

BOĞAZİÇİ CLUB

World's Best Software

Abide-i Hürriyet Caddesi Polat Celil Ağa İş Hanı Kat 3 No. 14 Mecidiyeköy-İstanbul Tel. (1) 172 55 54

İstanbul'dan Boğaziçi Club Üyelik kayıtları devam etmektedir

TEL:172 55 54

A İŞTE PAKET 23 B

A	B
1)- FOOT.MENAGER II	1)- MICKEY MOUSE
2)- OVER THE TOP	2- KANE II
3)- S.CUP FOOTBALL	3)- NIGHT RACER
4)- DEAD ZONE	4)- TO HELL AND BACK
5)- STUNT BIKE	5)- TROJAN WARRIOR
6)- MARAUDER	6)- HUMM DINGER
7)-DOLFIN FORCE	7)- HOPPIN MAD
8)- WEREWOLVES (NEW)	

Eski Joystick'lerinizi Atmayın.. Tamiri Mutlaka Mümkündür.

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR'da

Her tarafı Bilgisayar ve Yan Malzemelerinin itinalı tamiri ve bakımı.

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR'da

Iş, eğitim ve oyun programları
Amiga iş ve utility programları
Amiga oyun, müzik ve grafik programları
Kopyalama kartuşları
Kasette disket oyunları
Atari. MSX, Spectrum ve Amstrad kasetleri
Bilgisayar toz örtüleri
Sürekli form kağıtları
3. 3.5, ve 5.25 Disketler

Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

DURAKLAR
MECİDİYEKÖY
Polat Celil 999 İstanbul

Derginiz 64'ler Boğaziçi Bilgisayar da okuyuculara hizmet amacıyla bedava dağıtılmaktadır. Yararlanın

Ödemeli siparişlerinizde, sipariş bedelini YAPI KREDİ Mecidiyeköy Şubesi 1476-1 nolu hesaba, veya Türkiye Emlak Bankası Mecidiyeköy Şubesi 681 nolu hesabına yatırabilirsiniz

Bayilikler verilecektir

BOĞAZİÇİ CLUB
ÜYELİK FORMU VE BROŞÜR İSTİYORUM
ADIM
ADRESİN
TEL
COMMODORE
AMIGA
SINILAIR
AMSTRAD
ATARI
VESTEL

TÜBİDER ÜYESİDİR

BOĞAZİÇİ

Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

Abide-i Hurriyet Cad Polat Celil Ağa İş Hanı Kat 3 No: 14 Mecidiyeköy-İstanbul
Tel. (1) 172 55 54

Dream Warrior

Işte yepyeni bir oyun daha, DREAM WARRIOR. Bu oyunun üç bölüm boyunca sizi Commodore'unuzun başına bağlayacağından hiç şüphem yok.

Bu oyun 1987'de piyasaya sürülen HYSTERIA adlı oyuna çok benziyor, ama Dream Warrior grafiklerin netliği bakımından o oyundan daha güzel.

Şimdi oyuna geçebiliriz: Oyun başta da belirttiğim gibi üç ana bölümden oluşuyor ama birinci ve ikinci bölümlerde asansörler aracılığı ile birbirine bağlanan değişik bölümler var.

Ekran iki bölüme ayrılmış durumda. Üst kısım sizin hareket ettiğiniz kısım. Alt kısım ise size yardım etmek için hazırlanmış. Buradakiler sırasıyla: Sol üst köşede skorunuz, onun hemen altında enerjiniz, ortada tamamlamanız gereken resim, sağ üst köşede o an yapabilecekleriniz gösterilmiş. Onun hemen altında üç nokta ile gösterilen bölüm atlama enerjisi.

Bulunduğunuz yerdeki gemileri vurarak, çeşitli renklerdeki topları alırsanız değişik şeyler yapabilirsiniz. Bunlar topların renklerine göre sırasıyla.

1— **KIRMIZI:** Bu topu aldığımızda ekranın alt kısmının sağ üst köşesinde SAFE yazar. Bu ekstra enerji demektir. Bundan yararlanmak için duvarda bulunan dikdörtgen kutuya yüzünüzü dönüp yürüyün.

64'ler sayfa 19

Önüne gelince garip bir sesle açılacak ve enerjinizi dolduracaktır.

2— **MAVİ:** Bu renkteki topların önemi oldukça büyüktür. Bu topları aldığınızda tamamlamanız gereken resmin bir parçası alt ekranın ortasında belirliyor.

3— **YEŞİL:** Bu toplar en son ve en önemli toplardır. Bunları aldığımızda bölüm bitirmek için gerekli olan enerjiden bir parça alıyorsunuz. Bütün enerjiyi topladığınızda başlangıç yerine dönüp, ekrandaki dev monitöre girin. Girdikten sonra ekranın alt bölümünde resim tamamlanan yerde, birbiri ardına üç resim belli aralıklarla geçmeye başlayacak. İlk çıkan resmi Joystick'in atış tuşuna basarak seçerseniz, aynı bölümü bir daha oynarsınız. İkinci resim oynadığınız bölümün biraz daha zor olarak tekrarıdır. Üçüncü resim ise uzayı, yani son bölümü temsil eder.

4— **GRİ:** Bu top asansörleri kullanmamıza yarar. Bunu aldığımızda en yakın asansöre doğru yürüyün. Asansörün yanına geldiğinizde o sizi bulunduğunuz yere göre bir alt veya bir üst kata taşıyacaktır.

Üçüncü bölüm diğer bölümlere göre daha farklı. Bu bölümde adamımız eğilebiliyor. Bu çok önemli bir özellik, çünkü uzay gemileri size birşey yapamıyor ama size bu bölümde fazla enerji harcamamanızı tavsiye ederim. Çünkü burada ekstra enerji alacak yer yok. Bölüm sonunda yerden çıkan canavarlar var. Adamınız onların önünde takılacak, ileri gidemeyecektir. Ağızlarından çıkan yaratıkları vurduğunuz takdirde ilerleyebilirsiniz. Biraz ilerleyince bir canavar daha göreceksiniz. Daha onun yanına gelmeden birdenbire beliren uzay gemisine binip havalanacaksınız ve yukarda küçük uzay gemileriyle savaşacaksınız. Eğer bölüm bitirme enerjisini tamamlamışsanız başta aşağıya düştüğünüz yere gelip oyunu bitirebilirsiniz.

Bu oyun grafik ve ses açısından güzel. Fakat müziğinin olmaması programın bütünlüğünü bozuyor. Bu türün meraklılarına yine de tavsiye ederim.

Orhan CEVHER

COMPUTERLAND

Commodore 64 ve Amiga 500-2000

- İş, eğitim ve oyun programları
- 10 ve 20 oyunluk süper paketler
- Kasette disket oyunları

Bayilikler verilecektir.

- Amiga oyun, müzik ve grafik programları
- Amiga iş ve utility programları
- 64'ler oyun açıklamaları dergisi
- Kopyalama kartuşları

Oyun listemizi isteyiniz

- Joystick, disket ve kitap çeşitleri
- Bilgisayar toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Atari, MSX, Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Tüm yardımcı malzemeler

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 98/4
Tel: 12 12 07 Antalya

Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.

PEKEN

BİLGİSAYAR MERKEZİ
338 30 25

Halitağa Cad. Ekşioğlu İşhanı No: 21 Altıyol Kadıköy - İSTANBUL

OKULLAR AÇILDI. HAYDİ DERS BAŞINA

ANADOLU LİSELERİ-KOLEJLERE HAZIRLIK:
Fen-Sosyal-Türkçe-Matematik konularını kapsayan 32 ders.
16 kaset veya 4 diskette 40.000 TL.

Ö.S.S. ve Ö.Y.S. MATEMATİK:
20 konu. 10 kaset veya 4 diskette 20.000 TL.

İNGİLİZCE:
14 ders. Kasette veya diskette 15.000 TL.

EĞER OYUN OYNAMAK İSTERSENİZ...

DERBY	PREDATOR	ACE OF ACES
SÜPERLİG II	STOCKER	THE FLINTSTONE
EMPIRE STREAK BACK	THUNDER HAWK	METROPOLİS
MICKEY MOUSE	JR. PACKMAN	NINJA SCOOTER
FOOTBALL MANAGER II	SP.PACKMAN	BLOOD BROTHERS
SUPER CUP	THE FURRY	HERCULES
KANE II	WEREWOLVES	MAGNETRON
TEST DRIVE	SKATE CRAZY	DREAM WARRIOR
SKATE OR DIE	STRIP POKER II	HOPPING MAD
IMP. MISSION II	NIGHT RIDER II	ROAD WARRIOR
HUMMDINGER	PIRATES	MEGA DRACANUS
TROJAN WARRIOR	* AIRBORNE RANGER	FRIGHTMARE
HELL-BACK	* DEFENDER OF CROWN	THE LAST NINJA
MARAUDER	* STEALTH FIGHTER	BANGKOK KNIGHTS
BIONIC COMMANDOS	SUPERSTAR SOCCER	* işaretli oyunlar iki kasettedir

ÇİFT KASETLİ OYUNLAR 5.000

HEPSİ KASETTE PEKEN GARANTİSİYLE PEKEN KALİTESİNDE

TEK KASETLİ OYUNLAR 3.000

Listenizi yapın, tutarını (posta gideri 2.000 TL. ekleyerek) YAPI KREDİ BANKASI, ALTIYOL Şubesi 848-2 No'lu PEKEN hesabına yatırıp, banka makbuzu fotokopisi ile listenizi yollayın. Kasetlerinizi hemen gönderelim.

Artık Bilgisayarınız için yeni bir adres var...

COMPUSHOP

NADİDE SOKAK NO; 33
BAĞ-KUR BLOKLARI
MERTER-İSTANBUL
TEL: 584 19 44

Müjde...
İsteyene "PEEK + POKE MAGICS" büroşürü ücretsiz gonderilecektir. (Katalog 1/88 Sayısı 1500 TL.dir.)

- UCUT VE BOL ÇEŞIT...
- YAZILIM VE DONANIMDA HIZMET.
- HIÇBIR YERDE BULAMAYACAĞINIZ PROĞRAMLAR...
- ADVENTURE MERAKLILARI IÇIN ÖZEL SERVIS
- KATALOG İSTEYİNİZ..

HARDWARE

- KOPYALAMA KARTUŞLARI
- EPROM KARTLARI
- EPROM PROĞRAMLAYICI
- EXPERT SISTEM
- TUM YAN URUNLER
- SUREKLI KAĞIT VE ETIKET FORMLARI
- DISKET KUTULARI
- UCUZ DISKET
  2D-2S- 10 Adet 16.000 TL
  JOYSTİCK Q2-2 16.000 TL
  QS TURBO 23.000 TL
  SÜPER-2 17.500 TL
  PRO- JOY 25.000 TL
- BİLGİSAYAR KASETİ
  C- 20 700 TL
  C- 46 950 TL

Tüm yardımcı malzemeler ve C-64 parçaları

SOFTWARE

C- 64

- A-dan Z-ye Ders proğramları
- Yabancı Dil proğramları (Almanca, İngilizce, Fransızca İspanyolca)
- Disk ve Kaset için Yardımcı Utility ve Copy proğramları
- Çeşitli Intro-Maker proğramları
- STAR-TEL (Telefon hesap proğramı)
- Çeşitli İş ve Grafik proğramları

Ve daha neler neler...

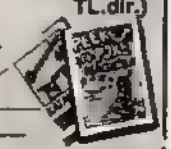
C- 128
Çeşitli Oyun ve iş proğramları

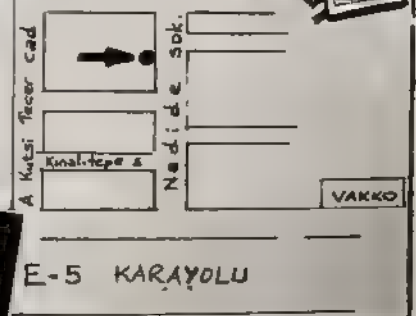
AMİGA
- Evet rakip tanımıyoruz ve diyoruz ki "EN YENİ PROĞRAMLAR BİZDE" GELİNİZ... GÖRÜNÜZ..

AYRICA
Her Türlü ATARI - AMSTRAD Oyun kaset ve kartuşları

Drifter
Beyond the Ice Palace
Thunder cats
Impossible Mission II
Street Fighter
Corruption

TAMİR VE BAKIM SERVİSİ





Türkiye liglerinin en çok ilgi toplayan karşılaşmaları, dört büyükler (Fenerbahçe-Galatasaray-Beşiktaş-Trabzonspor) arasında oynanan derby maçlarıdır. Size bu heyecanı yaşatmayı amaçlayan oyun (DERBY) Türkiye'de ilk yerli futbol manajer oyunu olan "SÜPERLİG-I"'in yapımcısı: ALTUĞ ÇAKMAKÇI (PEKEN BİLGİSAYAR)'ın üretimi.

Diğer futbol oyunlarından farklı olarak Derby, oyuncunun kişisel becerisini ıkın cı plana atarken, taktik bilgisini ön plana çıkartıyor.

Dört büyüklerden hangisinin taraftarı iseniz, seçin onu. Karşınıza istediğiniz takımı alın, istediğiniz zorluk derecesinde başlayın oyuna. Bize göre en uygun seçenekler: Amatör ve Profesyonel. Yoksa, "Mahalle Takımını" seçerseniz, oyun basketbol maçına döner. "Yenilmez Takım"ı ise yenmenize gerçekten olanak yok.

Şunu unutmayın kı bilgisayarın bu oyunda size en küçük bir yardımı yok. O size yalnız bir yön ve yer belirleyici olarak çalışıyor Örneğin her iki kaleye olan uzaklığınız, topun ve sizin bulunduğunuz nokta (oyunda grafik olmamasına rağmen) belirlenıyor. Gene örneklersek, bulunduğunuz yer orta sahanın sağ kenarı olsun ve buradan şut çekmek isteyin Topa düz vurursanız, aut, sağa vurursanız taç olması kaçınılmaz. Sol tarafa vurduğunuzda, top kaleyi bulur ki bu da ya gol olur yada kaleci tarafından kurtarılır.

Top rakıbınizde ıken ise, topa mı gireceksiniz, topu dışarı çelmeyemi kalkacaksınız, yoksa faul mü yapacaksınız, sızın elinizde,.

Ama bu sırada sarı, sonra kırmızı kart görebilirsiniz. Yaptığınız fauller arttıkça oyundaki hakimiyetiniz gittikçe azalır ve sonunda aleyhinize panaltı olabilir.

İşte böyle futbolla dopdolu olan bu oyunda, hakemin düğü-Kaçan gollerde "Ah-Vah" sesleri-Gol olunca, renk cümbüşü bir "GOL" yazısı ile stadın o korkunç uğultusu, insana "Eğer bu oyunda grafik olsaydı, oyun bu derece çarpıcı olurmuydu?" dedirtiyor.

ATİLLA PEKEN

64'ler sayfa 22

SKATE CRAZY

Skate or die, 720 gibi kaykaylı karakterleri yönettiğimiz oyunlardan sonra yeni bir tür olan **"Skate Crazy"** piyasaya çıktı

Paten kayan bir çocuğu yönettiğimiz 'Skate Crazy'de amacımız çeşitli rampa ve engellerden oluşan pisti verilen süre içerisinde tamamlamak. Oyuna başladığımız bu bölüme **'Car Park Challenge'** diyoruz. Bu bölümün pistleri çeşitli rampa, engellerden oluşuyor. Pistleri tamamlamak için yol üzerindeki okları takip edip, iki bayrak arasındaki kapılardan geçip bitişe ulaşın. Bitişe ulaşınca, oyun esnasında yaptığımız hareketlere göre 4 hakemden aldığınız puanlar toplanıyor ve eğer bölümü bitirmek için gerekli olan puana ulaşmış iseniz öteki bölüme geçmeye hak kazanıyorsunuz. Yok eğer ulaşmadıysanız sakın üzülmeyin, çünkü bilgisayar size bir dakika içinde 21 tane sarı taş şeklinde parça toplayıp bir sonraki bölüme geçme hakkı tanıyor. Toplamanız gereken parçalar ekranın çeşitli yerlerine dağıtılmış durumdalar Bir dakika içinde etraftaki engellere dikkat ederek parçaları toplamalısınız Eğer bu aşamayı da başaramazsanız bir sonraki bölüme geçmeniz haya

İkinci bölüme geçmeye hak kazanınca karşımıza iki yol çıkıyor. Sağdaki yol **'Car Park Challange'**nın ikinci aşamasına soldaki yol ise baş-

64'ler sayfa 23

ka bir bölüm olan 'Championship Courses'a gidiyor.

Championship courses'i seçerseniz kasetten yükleme yapıyorsunuz, sağa yola saparsanız **'Car Park Challenge'**nin ikinci aşamasını oynuyorsunuz. Bu aşama ilkine epey benziyor farkı ise yolların biraz daha karışık olması.

Championship Courses'da ise düz bir yolda ilerliyorsunuz. Önünüze çıkan engelleri aşmak için hızlıca gelip onların üstünden atlamalısınız, atlamak için ateş tuşuna basın ve ekranın altındaki **"power"** en uca geldiğinde ateş tuşuna bı rakın. Yolda giderken önünüze çıkan kuşlardan başınızı eğerek, tuzaklardan ise atlayarak kurtulun. Hızlanmak için ise Joystick'inizi ritmli olarak bir sağa bir sola itin.

Tek kelimeyle harika bir oyun. Güzel grafik ve müzik oyuna ayrı bir heyecan katıyor. Uzun süreden beri gördüğüm en iyi oyunlardan biri.

Hakan TİRALİ

Temiz kullanılmış, mandallı, klâsik tip, 1541 Disket sürücü aranıyor.

İngilizce, Fransızca bilgisayar dergilerinin eski sayılarını cazip fiyatlarla alıyoruz.

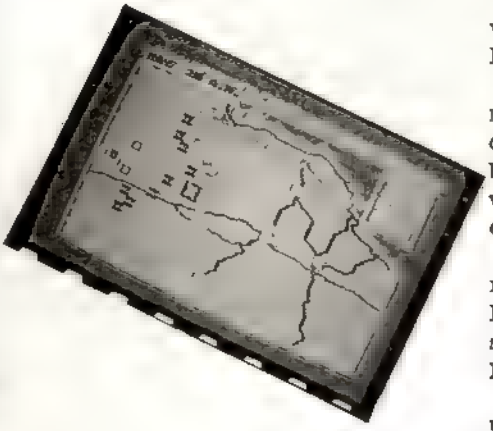
64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

TOBRUK

Bu sefer bir strateji oyunu ile karşınızdayız. Konusu adındanda anlaşılabileceği gibi TOBRUK'TA geçiyor. Bir harita üzerinde oynanıyor. Harita da iki değişik birlik var. Kahverengiler, AXİS (eğer tek kişi oynuyorsanız bu birlikleresiz kumanda edeceksiniz.) Maviler, ALLİED rolünde. Ayrıca haritanın ortasında sarı noktalar halinde mayın tarlası var.

Amacınız, Allied'ların tarafındaki TOBRUK'u ele geçirmektir. (İki kişilikte Allied'ı seçenler Tobruk'u savunacaktır.)

Oyunun başında oyunu hareketli isteyip istemediğiniz soruluyor. Eğer istemiş iseniz, kendi tankınızı yönetebilirsiniz. Tankınız iki bölümden oluşuyor. İlk bölüm tankınızı ilerletmek için. Ekranın ortasında iki kol var üstteki kol tankınızın dönüş şeklini, alttaki ise tankımızın hareket ettiğini gösteriyor. Sağ tarafta aldığınız yüzde hasarı gösterir. Hasar 99'a geldiğinde savaş sizin için biter. Ekranın solunda ise hedefin yeri gösterilir. HEADİNG'le TARGET'ın sayıları eşlenince hedefi buldunuz demektir. Hedefi bul duğunuzda hedefe biraz yaklaşın. Sonra "T" Tuşuna basın. Şimdi savaş durumundasınız. Sağ da cephaneniz solda ise hedefi vurmanız için gerekli göstergeler var. En üstteki headig, bunun altında hedefi ne kadar ıskaladığınızı gösteriyor. Onun altında (ELEVATOR) hedefi vurmanıza yardım edecek bir gösterge bulunuyor. Burada (Elevator) her bir sayı 50 dereceyi gösteriyor Mesela İlk atışta 200 metre ıskaladınız. Bunun için 200 bölü 50'4 ten elevator'u 4'e getirin ve vurun. Eğer hesaplarınız yetişmiyorsa "D" tuşuna basıp kumanda bölümüne dönün biraz daha yaklaşın ve tekrar ateş edin. Ayrıca asıl hedefiniz, beyaz renkli dağ şekilleridir. Tanklarla fazla zaman yitirmeyin.



Oyundaki savaşlar bu şekilde devam ediyor. Ayrıca birliklerinizi yakıtları el verdikçe ilerletebilirsiniz.

Sizin yaptığınız hamlelerin aynısını düşmanınızda yapıyor. Ayrıca bir düşman birliğine saldırmadan önce birliğin ne kadar zayıf olduğuna bak ve ona göre saldır. (1 hamle yanınızda olsun.)

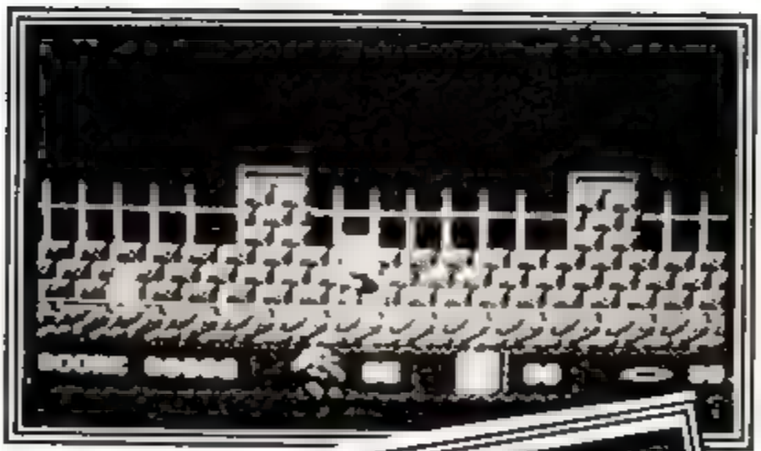
Oyunda ayrıca birliklerinize ikmalde yapabiliyorsunuz. (mavi birlikler, şehirlerden, kahverengiler ise sarı depolardan, (Muhakkak yakınlarında olmalı)

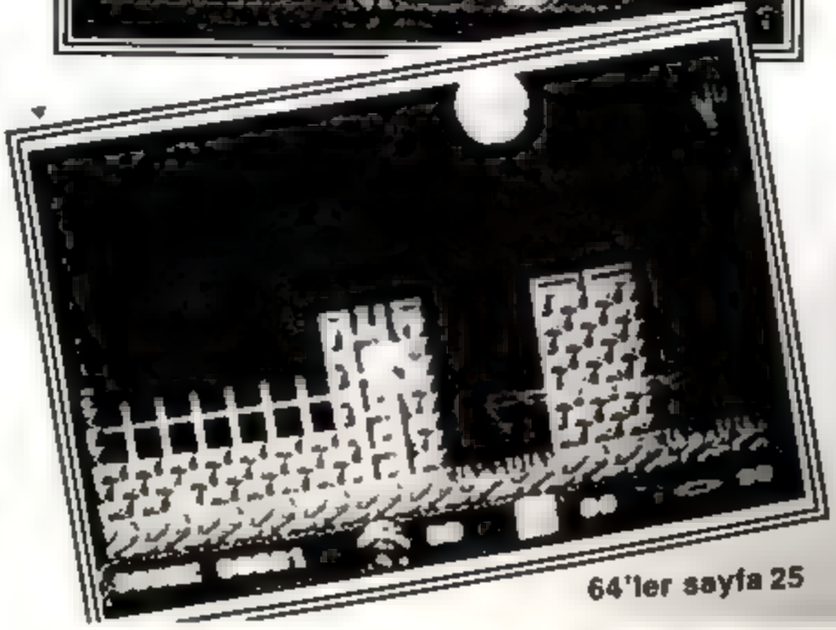
Bunun yanında karşınıza başka bir ekran çıkıyor. Bu ekran iki bölümde, ilk bölüm hava yardım (üst) ikincisi ise kara yardımı. Hava yardımda ortadaki seçeneği yeşile döndürerek işler hale getirin. Bu şekilde isteğiniz yere hava saldırısı yapabiliyorsunuz... Karadan ise kuru kafa seçeneğini seçerek mayın temizliyebilirsiniz.

NOT: Ekran geçmek için aralık tuşuna basın..

MERT GÖKKAYA

TO HELL and BACK





GHOST'N GOBLINS'e benzeyen bir oyun oynamak istermisiniz? Eğer cevabınız evet ise TO HELL AND BACK'i mutlaka oynamalısınız.

Bu oyunun açılış ekranı beni bayağı etkiledi. Üst tarafa yerleştirilen gözler bayağı güzel.

Oyun birçok bölümden oluşmuş. Her bölümün sonunda öldürmeniz gereken canavar öldükten sonra bir mezar taşı çıkıyor. Onu alınca bölüm atlıyorsunuz. İlk bölümde yukarda yer alan dolunay sizinle beraber hareket ediyor. Oyunda her yöne hareket edebiliyorsunuz. *Ateş tuşuna bastığınızda adamınızın başındaki halka ileri doğru fırlayarak önündeki yaratıkları öldürüyor. Yerde kaynayan lavları geçmek için köprüleri kullanmalısınız. Oyunun ikinci bölümünde suya düşüyorsunuz... Merdivenleri kullanarak başlangıç yerine dönüp oyununuza tekrar devam edebilirsiniz. Ekranın altındaki bölümde haklarınız ve topladığınız mezar taşları gösterilmiş.*

TO HELL AND BACK müzik ve grafik açısından üstün olmasada grafiklerin esprisi bakımından çok güzel eğer GHOST'N GOBLINS'i sevdiyseniz bu oyundanda hoşlanacağınıza eminim...

ORHAN CEVHER

APOL

Başkan Kennedy, 1961 yılında NASA'ya şu görevi vermişti: "Ay'a insan indirin ve sağsağlim dünyaya dönmesini sağlayın." Birçok denemelerden sonra, 1968 yılında, Amerikalı Neil Armstrong ayda ilk adımı atarken tüm dünya nefesini tuttu. Armstrong'un ayda attığı ufak bir adım, insanlık için dev bir sıçrayış olmuştu. Şimdi de Apollo 18, size, sadece pek az kişinin yaşadığı heyecan, gerilim ve zafer sevincini paylaşma imkânını sağlıyor. İnsanoğlunun yaşadığı en büyük uzay macerasını siz de yaşayın...

Görevinizin bölümleri kısaca şöyle: Fırlatma, Kenetlenme ve Rota tespiti, Aya iniş, Ayda yürüyüş, Aydan ayrılış ve Komuta kısmıyla kenetlenme, Uzayda yürüyuş, ve Uyduları yakalama, Dünyaya dönüş ve Atmosfere giriş

Fırlatma: "T-15 si holding " Bu, size 15 saniyelik geri sayışın bekletildiğini belirten konuşma. Ekranın ortasında, 'Holding' yazısının altında yanıp sönen **'proceed'** yazısı **'telemetry'** ekranına geçmeniz için bir uyarı. 'T' harfi ile bu ekrana geçebilirsiniz. Bu uyarı her görevde karşınıza çıkacaktır. telemetry'de Cursoru aşağı ve yukarı kullanıp statüler üzerine gelerek **'return'** tuşu ile her statüyü aktif hale getirin. Her aktif s tatü yeşil renge dönüşecektir. Statüler tamamlanınca alttaki **'No Go'** yazısının 'GO' ya dönüştüğünü göreceksiniz. Artık ateşe basıp geri saymayı başlatın Fırlatmaya geçtiğinizde daha çok konuşma duyacaksınız. Ekmotorların çalışması ve roketin itiş takımlarını ayırmak için sağ altta **'Error'** yazısının üzerinde hatanızı ölçen bir gösterge var. Atmosferden çıkıncaya dek, burada beliren kırmızı çizgiyi dengede tutmanız gerekiyor. Bunun için kırmızı çizgiyi ortaya en yakın yerde durdurmaya çalışın. Yine sağ altta + ve - olarak aracın sapma miktarı görülebilir ve buradan da denge sağlanabilir. Dengenin sağlanamaması halinde, araç rotadan çıkacağı için görev iptal edilir. Sol kamerada da aracın atmosfere dek izlediği yol gözlenebilir. Önünüzde dört safha var Dördünde de söylenenleri yapmalısınız. Ancak ikinci ve sonraki safhalarda kırmızının hemen solundaki sarı çizgiyi (Gyro balansı) sağ sol yaparak dengelemelisiniz. Gyro dengesi üç kez bozulduğunda görev yine iptal olacaktır.

Kenetlenme: Atmosferden çıkmayı başarırsanız, ekranda pilot kabininin içten görünüşü yer alacaktır. Alttan çıkan ayaklarınız, bir sürü kontrol paneli, hız göstergeleri ve bir monitor. Burada, yörüngedeki bir uzay istasyonu ile kenetlenmeniz gerekiyor. Bunu yapmak için, telemetrydeki '*' olan yere gerekli programları girmelisiniz. Mesela, 12 programı girerseniz hedefe doğru yönelecek, kenetlenme noktasına geleceksiniz

Kenetlenme bölümünde tek yapacağınız, tüm yönleri kullanarak daire olarak gösterilen kenetlenme alanını sınır çizgileri içinde tutmak. Joystiği zıt yönlerde kullanacaksınız. 'Docked' yazısıyla bu işte hallolmuş oluyor Burada, ateş hız kesmeye yarıyor. Ancak fazla hız kesersenız tekrar yükseleceğinizden yuvarlak ufalır ve kırmızılaşır Kenetlenmeyi takiben bir dizi program girişinden sonra orta rota düzeltmesi yapacaksınız. 'Ready for course correction' dedikten sonra 5'ten geri sayış başlar Amaç roketi doğru rotada ateşlemek. Bunun için 5'ten 1'e parmağınızı duğmede tutup 1'de bırakın. Monitorde 'Fire S-RCS' komutunu göreceksiniz. Şimdi tekrar düğmeye basıp ayırmayın ve sol üstteki 'Time'a dikkatle bakın. Altındaki sayaç 300'e gelmeden elinizi ateşten çekmelisiniz. Bunu da başardıysanız artık ayın yörüngesine girdiniz. 99 nolu programı uygulayıp iniş motorlarını ateşliyorsunuz

Aya iniş: Bu kısım biraz zor gi-

64'ler sayfa 26

LO18

bi, tamamıyla konsantrasyon istiyor. 3 iniş rotası var. Hep birincisiyle başlıyorsunuz. İki kırmızı çizgi arasından aşağıya dek aracınızı dikkatlice indirmelisiniz Manevra için Joystiği zıt yönlerde kullanmalısınız. Yani sağa çekerseniz sola,sola çekerseniz sağa gider. Düğme veya Joystik aşağı hız keser. Bu aşağıdaki çizgiye geldiğinizde rotadan çıkmanızı önler. Çok yükselip de yine rotadan çıkmamak için düğmeye kesik kesik basmalısınız Zemine geldiğinizde de minimum hızla iniş yapmalısınız. Yani hızınız zemine yakın yerde minimuma düşmeli. Üzülmeyin, 2 rota daha var.

Ay yürüyüşü: Burada amaç SURVEYER 3'e ulaşma. Haritada izleyeceğiniz yol ve hedef belli

Ateş zıplamanıza, sağ hıza, sol inişe yarıyor. Joystiği fazla sağa çekmek duşmenize neden olur Joystik aşağı ve yukarı ise rotanızı sağlar. Pozisyon gösterici yeşil iken rotadasınız demektir

Şimdi aydan ayrılma zamanı **Gerekli** programları girip, roketi ateşliyor ve 2000 feet'e çıkıp komuta kısmıyla kenetleniyorsunuz

Uzay yürüyüşü: Amaç uzayda bir uydu yakalamanın tecrubesini gerçekleştirmek. Tecrube için

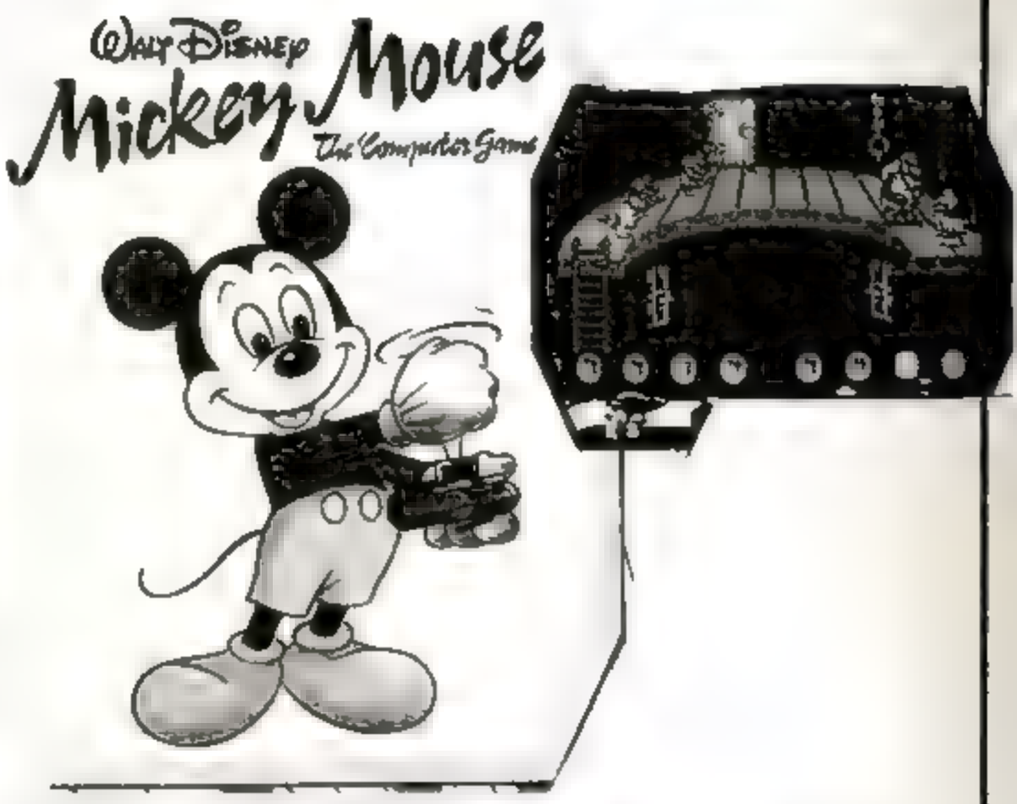
üç uydu kullanacaksınız. Ateş tuşuna basıp bir uydu bırakın. Ekranın sol alt köşesinde uzaydaki görüntünüz üç ayrı kameradan üç boyutlu olarak görünecektir. Uydu üç çizginin kesiştiği orta noktada. Önce Cursor aşağı ve yukarı ile kırmızı noktalardan birini yeşil yapın, yani uyduya yaklaşın. Gelelim uyduları yakalamaya... Ateşe kesik kesik basıp hafif bir hız kazanın, yüzünüzü uyduya çapraz sol üst yönde çevirin. Aralığa basarak kancanızı kullanabilirsiniz. Uyduya bir kanca uzaklıkta yaklaşıp kancanızı uzatın. Joystiği aşağı ve **yukarı** çekerek kancayı hareket ettirin. Kancanın ucuyla uydunun üzerindeki kırmızı nokta üst üste gelince düğmeye basın. Kanca denk gelmezse aralığa basıp **kancanızı** toplayın ve tekrar yönünüzü ayarlayın. Kancayı denk getirdiğiniz zaman 'Captured' (yakalandı) sözünü işiteceksiniz. Tekrar aralığa basıp uyduyu aracınıza taşıyın. Üç uyduyu da yakaladıktan sonra artık atmosfere dönüş hazırlığını yapabilirsiniz.

Atmosfere dönüş: Amaç yanmadan dünyayadönmek. Şimdi atmosfere giriş açısını saptamak için sizi zorlu bir görev bekliyor. Joystiği her yönde kullanarak açıyı ortada tutmaya çalışın. Açı ne kadar büyürse sıcaklık ta o kadar artar. Pilot kabinindeki ısı 5000°C'yi geçerse siz dahil tüm mürettebat kebap olacaktır. Açıyı iyi ayarlarsanız dünyaya sağsağlim döner ve paraşütle denize iniş yapabilirsiniz.

Oyun zor gibi görünebilir ama korkmayın. Sizinle sürekli temasta olan Nasa görevlileri sesli olarak sizi uyaracak ve yol gösterecektir. Oyununun en güzel yanlarından biri de bu. Seslendirmeler anlaşılır ve gerçeğe çok yakın. Oyunun kolay gibi görünen kısımlarında da oyuna konsantre olacağınız yerde, grafiklerin güzelliğine ve iyi islenmiş ses efektlerine kendinizi kaptırmanız işten bile değil.

Oyun baştan sona gerçekçi işlenmiş ve şimdiye dek hiçbir oyunun veremediğini vermiş ilginç bir simulasyon. APOLLO 18 İLE DAHA ÖNCE HİÇBİR OYUNLA GİDEMEDİĞİNİZ BİR YERE DOĞRU...

Emin İpek.



Küçük büyük hepimizin çizgi filmlerini severek seyrettiğimiz MİCKEY MOUSE'un, sonunda oyunu da yapıldı.

Ama bu oyunu o kadar seveceğinizi sanmıyorum. Yine de oyunun grafikleri fena değil.

MİCKEY MAUSE, oyunu büyük bir şatoda geçi¨yor. Bu şato pek çok kattan oluşmuş ve her katta kapılar var

Şata da gezerken toplayabileceğiniz yardımcı silahlar

ÇİRKİN YÜZ: Düşmanlarınızın sizden kaçmasını sağlar

ZAMK: Düşmanlarınızı duvara yapıştırır.

BOMBA: Düşmanlarınızı kolayca yok eder

İKSİRLER: Size enerji ve hak verir.

IŞIK: Sizi hızlandırır ve canavarları öldürür

KALKAN: Hiçbir zaman yenilmemenizi sağlar

MİCKEY MAUSE'da amaç büyücü uşakları öldürüp puzzle oyununu tamamlamak. Şato'da merdivenlerden değişik katlara çıkıp kapılardan girin. Böylece kendinizi bir labirentte bulacaksınız. Burada göreceğiniz herşeyi toplayın. Sürekli sağa giderek bu labirentten çıkabilirsiniz. En üst katlara çıkabilmek için kırık merdiveni onarmanız gerekiyor. Bunun için bir alt kattaki labirentten çivi tahta ve özel çekiç almanız gerekiyor

Oyunda başlıca iki silahınız var.

Sihirli su fışkırtan bir tabanca ve bir baiyoz. Bu silahları space ile değiştirebilirsiniz.

Şatoda bazı kapılarda labirent yerine başka bir level çıkıyor. Burada elinizde bir fırçayla hayalet ve köpükleri durdurmaya çalışıyorsunuz. Köpük üstünde durduğunuz yere çarpınca küçük tuğlalar yavaş yavaş hasara uğruyor. Bu arada hayalette köpüğü vurmanızı engelliyor. MİCKEY MAUSE, benim o kadar hoşuma gitmedi ama grafikleri için alınabilir

ŞAHİN DENYA

SALAMANDER

64'ler HİT

Oynanış bakımından diğer uzay oyunlardan pek farklı değil. Fakat iki büyük firmanın özelliğini taşıyor. Bu da oyunu oldukça zevkli bir hale sokuyor. İmagine'nin grafiğini ve konami'nin zorluğunu içeren çok nefis bir uzay oyunudur.

10'ya çok benzeyen ve onun kadar güzel olan bu oyunun amacı, önünüze gelen herşeyi vurmaktır.

Oyun dört zorlu bölümden oluşuyor. Her düzeyin sonunda bir büyük uzay gemisi vardır. Bunlara bir sürü ateş kaydettikten sonra ancak patlarlar. Bir uzay gemisini patlattıktan sonra öbür bölümlere geçebilirsiniz. Fakat alabileceğiniz ve almadan kolay kolay geçemeyeceğiniz bazı ekstra silahınız var. Bunlar: sizinle birlikte ateş eden küre; Ateşlerinizi daha etkili hale getiren ve uzay gemisine benzeyen silah; Yanlara ateş etmenizi sağlayan ekstra silah; Güç kalkanı ve gemi hızlandırıcı. Bu silahları ancak yok ettiğiniz düşmanlardan alabilirsiniz.

1. BÖLÜM

Birinci bölümde soldan sağa ilerliyorsunuz. İlk olarak görünen uzay gemisini siz yönetiyorsunuz. Bu Bölümdeki, ileriye doğru fırlayan yılan şeklindeki düşmanınıza dikkat edin. Onları vurabilmek için ortalardaki değişik renkteki gövdeyi vurmanız gerek. Fakat bunlar da size ateş ediyorlar. Biraz ilerledikten sonra, çiçeklere benzeyen düşmanlarınız çıkacak. Bunlar oldukları yerde duruyorlar. Bunlara vurursanız biraz büyüyüp patlarlar. Ama en iyisi onlara ateş etmeden geçmek. Çünkü bunlar patlarsa sizin için hiçte iyi olmaz. Karşınıza bir duvar çıkarsa ateş ederek içinden geçebilirsiniz. Fakat çok geçmeden duvarda eksilen bölümler tekrar yerine geliyorlar. Geminiz arkaya edemediği için dikkatli olun. Bu bölümün sonundaki gemi bir balığa benzemektedir. Geminin eli üzerinize doğru geliyor. Bundan kaçarak gemiye ateşetmelisiniz. Birkaç ateşten sonra gemi patlayacak ve 2. bölüme geçebileceksiniz.

Bu bölümde en fazla üç küreye sahip olabilirsiniz.

2. BÖLÜM

Bu bölümde yukarıya doğru ilerliyorsunuz. İlerde göktaşları büyük tehlike yaratıyor. Bunları patlatamazsınız. Onlara çarpmadan geçmeye bakın. Ekran beyazlaştığı zaman ekrana başka bir gemi gelmiş demektir. Bu gemiyi vurursanız ekran yine eski halini alacaktır. Bu bölümün sonundaki uzay gemisini patlatmak oldukça güç. Çünkü geminizi lazer bıçağıyla doğrayabilir. Bu büyük gemiyi patlatabilmek için şunları yapın: Keskin bıçakları çıkmadan evvel biraz ateş edin. Sonra saat yönünde geminin etrafında dönmeye çalışın. Tabii büyük gemi de dönecektir. Aşağa geldiğiniz zaman yine biraz ateş edin. Sonra yine saat yönünde dönün. Gemi patlıyana kadar bu yolu izlemelisiniz.

3. BÖLÜM

Bu bölümde anlatılacak pek fazla birşey yok. Yalnız nerden çıkacakları belli olmayan lavlara dikkat edin. Bu bölümün sonundaki gemi bir yılana benzemektedir. Bu gemi hep bir daire çizmekte. Dairenin ortasına geçip ona ateş edin. Bu bölümde soldan sağa doğru ilerliyorsunuz.

4. BÖLÜM

Bu bölümde de soldan sağa doğru ilerliyorsunuz. Bu bölüm 1. bölüme oldukça benzemektedir. Yine üstten ve alttan gelecek tehlikelere dikkat edin. Bu bölümün sonundaki gemiyi nasıl yok edeceğinizi söylemeyeceğim. Bunu da siz bulun...

10'yu sevenler için bu vazgeçilmez bir oyun. Bu oyunun 10'dan aşağı kalmıyacağından eminim.

Ufuk METİN

Commodore MSX ya da IBM PC

BİLGİSAYARINIZ EĞİTİMİNİZE YARDIMCI MI?

Yanıtınız **HAYIR** ise BİLDEN'e buyrun, tanışalım. Size derslerinizi zevke dönüştürecek programlarımızı sunalım. Bırakın bilgisayarınız sonsuz sabrı ile aynı dersi size binlerce kez anlatsın. Hiç sınırlenmeyen öğretmeninizle dilediğiniz kadar kendinizi sınayın. Başarıya BİLDEN ile koşun, üstelik bir saat özel ders ücretine. Başarınızı geniş oyun listemizden birlikte seçeceğimiz oyunlarla kutlayalım.

Yanıtınız **EVET** ise zaten BİLDEN'i tanıyorsunuz.

BİLDEN
BİLGİSAYAR PROGRAM

İstiklal Cad. Sadıne Sok. Ali Han Kat. 5
Galatasaray İSTANBUL Tel. 152 47 27

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

- KOLEJLERE HAZIRLIK
- İLKOKUL 4-5
  MATEMATİK
  SOSYAL
  FEN
  TÜRKÇE
- ORTAOKUL 1-2-3
  MATEMATİK
  FEN
- LİSE 1-2-3
  MATEMATİK
  FİZİK
  KİMYA
  BİYOLOJİ
- ÖSS
  SAYISAL/SÖZEL
- ÖYS
  SAYISAL/SÖZEL
- ENGLISH FOR BEGINNERS

TANGENT

Oyunu ilk gördüğüz zaman, bana olduğu gibi size de kötü görünebilir. Fakat bu uzaylı oyunda ilerledikçe oyunun o kadar da kötü olmadığını farkedeceksiniz. Evet, oyunumuz bir uzay oyunudur. Darksyde oyununu andıran bu oyunun amacı, önünüze gelen herşeyi vurmaktır. Yani bu oyun bir vurdu-kırdı oyunudur.

Oyuna ilk başladığınızda üç hakkınız var. Hakkınızın sayısını, sağ alt köşede görebilirsiniz. Onun yanında da enerji çizgisi vardır. Eğer bir düşmana çarptığınızda veya düşmandan gelen bir lazer ateşi yediğinizde bu çizgi azalır. Oyunda her an düşmanlar gelebilir. Düşmanlarınız ya arkadan yada önden geleceklerdir. Bunu yukarda görülen radardan öğrenebilirsiniz. Ayrıca düşmanlarınızın hangi şekilde size saldıracağını da radardan öğrenebilirsiniz. Bir düzeyi geçebilmek için, birkaç düşman serisini vurmak

GAUNTLET II

Gauntlet I'i çoğunuz oynamışsınızdır sanırım. Gauntlet II'nin de I'incisinden ufak tefek ayrılıklar dışında hıçbır farkı yok. Hatta bence aynı editörle dizayn edilmiş, nesneler, canavarlar, adamlar hep aynı yalnızca yeni yerlerde geçiyor.

Burada oyunumuzu daha önce hiç oynamamış arkadaşlara bir açıklama yapayım. Oyunumuz 4 arkadaşın zindanlardan kurtulma çabasına göre yazılmış Arkadaşlar ikili gruplar halinde ayrılmışlar sizde başta kendi grubunuzu seçiyorsunuz adamlarınız **Barbar THOR** aslında pek bir farkı yok iş sızın joystick kabiliyetinde.

Oyunu tek kişi oynayabilirsiniz ama oyunun usulü iki kişilik, görüntü üsten gösterilıyor, her taraftan canavarlar saldırıyor, anahtarlar ve güçlendirici iksirler, bombalar. İşte oyunun belli başlı kuralları. Canavarlar ve düşmanlar çok çeşitli. Ateş eden gözler, toplar, mağara adamları, görünmez olan büyücüler, vs..... .

Bunları ne kadar yok etseniızde yuvalarından doğuyorlar bunun için vakit kaybetmeden yuvalarını yok edin. Anahtarlar kapıları açıyor bunlardan olabildiğince toplayın ilerde lazım olacak, Adamlardan biri öldüğünde düşürdüğü anahtarı alabilirsiniz.

Oyun alanına dağılmış bir çok çeşit nesne var, bunların bazıları puan, bazıları gittikçe azalan enerjinizi arttırıyor, bazıları bombadır bombalara ister gördüğünüzde ateş edin ya etrafındaki canavarları öldürün yada yanınıza alıp oyuncu numaranıza göre space veya F5 tuşuyla istediğiniz zaman patlatın. Oyun da birçok sihir bulunuyor.

Işınlayıcılar eğer iki taneyse mesele yok. Ötekinden girer ötekinden çıkarsanız ama üç dört taneyse ozaman işiniz biraz zor giriş yönünüze göre diğer ışınlayıcıdan çıkarsınız ama bu hakıkaten sabır ve şans istiyor. Dakikalarca burada kalabilirsiniz. Oyunda amaç **EXIT** yazısına ulaşıp bir sonraki bölüme geçmek. Enerjiniz durmadan azaldığı için zamana karşıda bir yarış söz konusu. Şımdi oyunun iyi yönlerinden bahsedelım bır adam öldükten 4-5 saniye sonra gauntlet yazısı çıkıyor. Eğer bu yazı çıkana kadar dığer adam ölmezse ölen oyuncu ateşe basarak kaldığı yerden devam edıyor ama anahtarları dışında herşeyi gıdıyor ancak iki adam aynı anda olurse oyun baştan başlıyor. Bu oyunda skor yapmayıpta ilgilenmek isteyenler için iyi bir taktık yapacağınız iş enerji seviyelerını birbirlerinden farklı tutmak oyunun iyi bir tarafıda uzun bir süre geçtikten sonra bütün duvarların "**EXIT**" olması başka oyunda herhangi bir takılma engellenmiş oluyor

Bu basit oyun sızı uzun süre terletecektır. Oyun da istemedığınız kadar bölüm var.

gereklidir (Yaklaşık 10 tane). Zaten düşmanlar hep seri halde size saldırıyorlar. Eğer birkaç düşmanı vurduysanız ve puanınız artmadıysa, geminizi gittiğiniz yerin aksi yönüne çevirin. Puanınız yine yükselecektir Bir düzeyin sonuna geldiyseniz geminizin başka bir yere ışınlandığını göreceksiniz. Burda karşınıza çok büyük bir gemi çıkar. Eğer bu gemiyi haklarsanız, ekstra bir hak alabilirsiniz. Fakat gemi de boş durmuyor, size durmadan ateş ediyor. Gemiyi yok edebilmek için, lazer ateşi gönderilen yere birkaç tane isabetli atış kaydetmek gerekiyor. Bunun kolay olmadığını farkedeceksiniz. Çünkü gemi, lazer ateşini gonderdikten sonra vurmanız gereken yeri hemen kapatıyor. Burdaki püf noktası, geminizi belli bir tempoda yukarı ve aşağı çekmektir. Ve yine belli bir tempoda isabetli atışlar kaydetmektir. Eğer gemiyi patlatdıysanız bir ekstra hak aldığınızı göreceksiniz. Bundan sonra öbür düzeye geçeceksiniz. Burda amaç yine aynıdır. Fakat bulunduğunuz yer farklı ve oyun daha zordur

Daha önce dediğim gibi bu oyun Darksyde oynunu andırıyor

Ufuk METİN

* Bazen BONUS Ekranına gireceksiniz burda testiyi bulmalı ve toplayabileceğiniz kadar hazine toplamalısınız ama süre çok kısıtlı.....

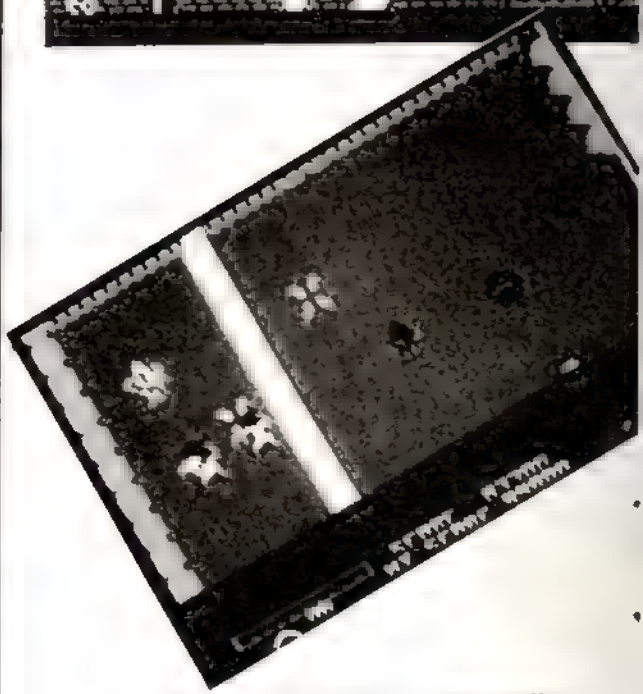
RASİM MİNGÜ

DESOLATOR

Commando ve İkari Warriors gibi yukarıya doğru hareket eden oyunlardan hoşlanıyorsanız, bu oyundan da hoşlanacaksınız demektir. Yalnız bu oyunda daha ilkel silahlarla dövüşüyorsunuz.

Amacınız, bir kulenin tepesine hapsedilmiş olan sevgilinizi kurtarmaktır. Sevgiliniz kulenin tepesinde bağlı değildir. Fakat kulenin ortasında bulunan bir engelden dolayı sevgiliniz aşağı inememektedir. Bunun için de siz ona ulaşmalısınız.

Oyun 5 düzeyden oluşuyor. 1. düzey bir evin kenarında, 2. 3. 4. düzey evin içinde ve 5. düzey kulede geçmektedir. Oyuna başlıyabilmek için ateş düğmesine basın. Daha sonra evi, kuleyi, sevgilinizi ve kendinizi görebilirsiniz. Her hak kaybettiğinizde bu küçük taslak ekrana gelecektir. Öbür bölümlere geçtiğiniz zaman adamınızın nerde olduğunu buradan da görebilirsiniz. Kısa bir müzikten sonra oyun başlıyor. İlk görünen adam sizsiniz. Daha sonra bir sürü düşmanınız çıkacak. Ateş düğmesine bastığınız zaman adamınız onlara yumruk atar. Eğer onlara değerseniz, sol altta görülen enerji çizginiz biraz azalır. Bittiği zamanda da bir hakkınız yanar. Oyuna üç hakla başlıyorsunuz. Sağ alt taraftaki sayı haklarınızı gösterir. Düşmanlarınız arasında birisi değişik rengiyle ve şekliyle hemen gözünüze çarpacaktır. Bu diğerleri gibi üzerinize doğru gelmiyor. Fakat bu diğerleri kadar tehlikelidir. Çünkü olduğu yerden size bıçak atıyor. Burada tavsiyem onun çapraz bir yerinde bulunmanızdır. Çünkü çapraz yönlere bıçak atamaz. Bir başka düşmanınız da üzerinize doğru yuvarlanan ve enerjinizi yiyen fıçılardır. Bunları vuramazsınız. Biraz ilerledikten sonra, çıkmaz bir yere geldiğinizi sanıyorsunuz. Ama orada mutlaka bir kapı veya duvarda asılı yanıp sönen bir resim olmalı. Buraya yumruğunuzu atarsanız, size bir yol görünecektir. Eğer gerçekten çıkmaz bir yere geldiyseniz, düzeyin sonuna gelmişsiniz demektir. Burada duvara temas edin. Düşmanlarınızın değiştiğini hemen göreceksiniz. Şimdi bu dört düşmanınızı haklamalısınız. Ama onlara birkez vurmakla bunu yapamazsınız. Onlara



birkaç kez vurmalısınız. Dikkat edin; Çünkü bunlar size ateş ediyor. Ayrıca oyunu oynarken duvardaki bir heykelin size ateş ettiğini görmüşsünüzdür. Bunlara vurarak onları yok edebilirsiniz. Yolda ilerlerken tuzaklara

dikkat edin. (Üzerinde kare şeklini bulunduran yuvarlak cisim). Tuzağa düşersenız bir hak yanar. Bir düzeyi bitirdiyseniz, öbür düzey yüklenir ve yine üçe çıkar. Eğer öldüyseniz, kaldığınız düzeyden devam edebilirsiniz. Ayrıca oyunda değişik eşyalar da bulabilirsiniz.

Altın kese: Sadece puan alırsınız.

Soru işareti: İlk başta bunu göremezsiniz. Çünkü üzerinde bir küp var. Küpe vurun ve gitmesini sağlayın, sonra soru işaretini alın. Hiç çekinmeyin. Çünkü daima lehinize olacaklardır. Ya düşmanlarınızı bir süre için yok eder ya da onları zararsız bir şekle dönüştürür.

Bumerang : Üzerinde bumerang resmi olan dörtgeni alırsanız 40 tane bumerangınız olur ve bunları ateş düğmesine bastıkça düşmana fırlatabilirsiniz. Kaç tane bumerangınızın kaldığını enerji çizgisinin altında görebilirsiniz.

Heykel: Ateş etmeyen duvardaki bir heykele vurursanız, duvarın kenarında yürüyen küçük bir adamı göreceksiniz. Bu adama değerek onun gücüne sahip olun (Bir heykelden üç adam çıkar. Birkaç adama değersenız elbisenizin rengi değişecek ve gücünüz artmış olacaktır). Artık, daha önce vuramadığınız fıçıları kolayca yok edebilirsiniz.

Enerji kutusu: Bu kutuyu alırsanız (Üzerinde 'E' harfi bulunan kutu) enerjinizi çoğaltır.

Dondurucu daire: Duvarda asılı olan ve yanıp sönen daireye vurursanız, düşmanlarınız az bir süre içinde donacaktır.

Işınlayıcı: Üzerinde 'X' işareti olan ve yanıp sönen kutunun üzerine gelirseniz, başka bir yere ışınlanırsınız.

Boşluk tuşuna basarak adamınızı havada takla attırabilirsiniz. Tuzaklardan ve bıçaklardan kurtulmak için en iyi yol budur.

Oyunu bitirdiyseniz, Target Renegade veya başka oyunlarda olduğu gibi güzel bir sonuç sahnesi bunda yoktur. Sevgiliniz kurtarıldığını bile göstermiyor. Sadece yine 1. düzeyi yüklemek için ateş tuşuna basmanızı bekliyor.

Oyunun güzel ve kolay olduğunu söyleyebilirim. **Ufuk METİN**

Oyun amacı aslında gayet basıt. Yapmanız gereken tek şey, havaya uçan balonları toplamak.

Sız, sağdan sola doğru hareket eden 4 tane topu kontrol ediyorsunuz. Bunlar bir yılan gibi hareket ediyorlar. Yanı öndeki top ne yaparsa, arkadaki toplar da aynısını yapar Oyunun amacına basıt dedim, keşke oyunun kendisine de aynı şeyi söyleyebilseydim. Her oyunda olduğu gibi, bu oyunda da sızı bekleyen birsürü düşman var. Örneğin; havada uçan kuşlar ve arılar; yerde dolaşan kırpiler, kaplumbağalar, yılanlar; yerde yatan taşlar ve dişlerini gösteren bitkiler (dış macunu reklamı için ideal) .. İşte bu gibi düşmanlar değersenız bir topunuz azalır. 4 topunuz da bittiyse, bir hakkınız yanar. oyuna iki hakla başlıyorsunuz. Haklarınızın sayısını, sol üst köşedeki puanınızın yanında görebilirsiniz. Joystickın düğmesine basarak yerdeki düşmanların üzerinden zıplıyabilirsiniz Fakat bu seferde havadaki düşmanlara dikkat etmeniz lazım Düşmanların yanısıra puan alabileceğiniz eşyalar da var. Bunlardan bazıları şunlar Ağaçlarda asılı elmalar (50 puan), yerde yürüyen salyangozlar (100 puan), ve iyi bir zamanlamayla ağızını açıp kapatan bitkiden 250 puan alabilirsiniz. Bitkiye çarptığınız zaman ağzı kapalı olmalıdır ki, sizi yemesin.

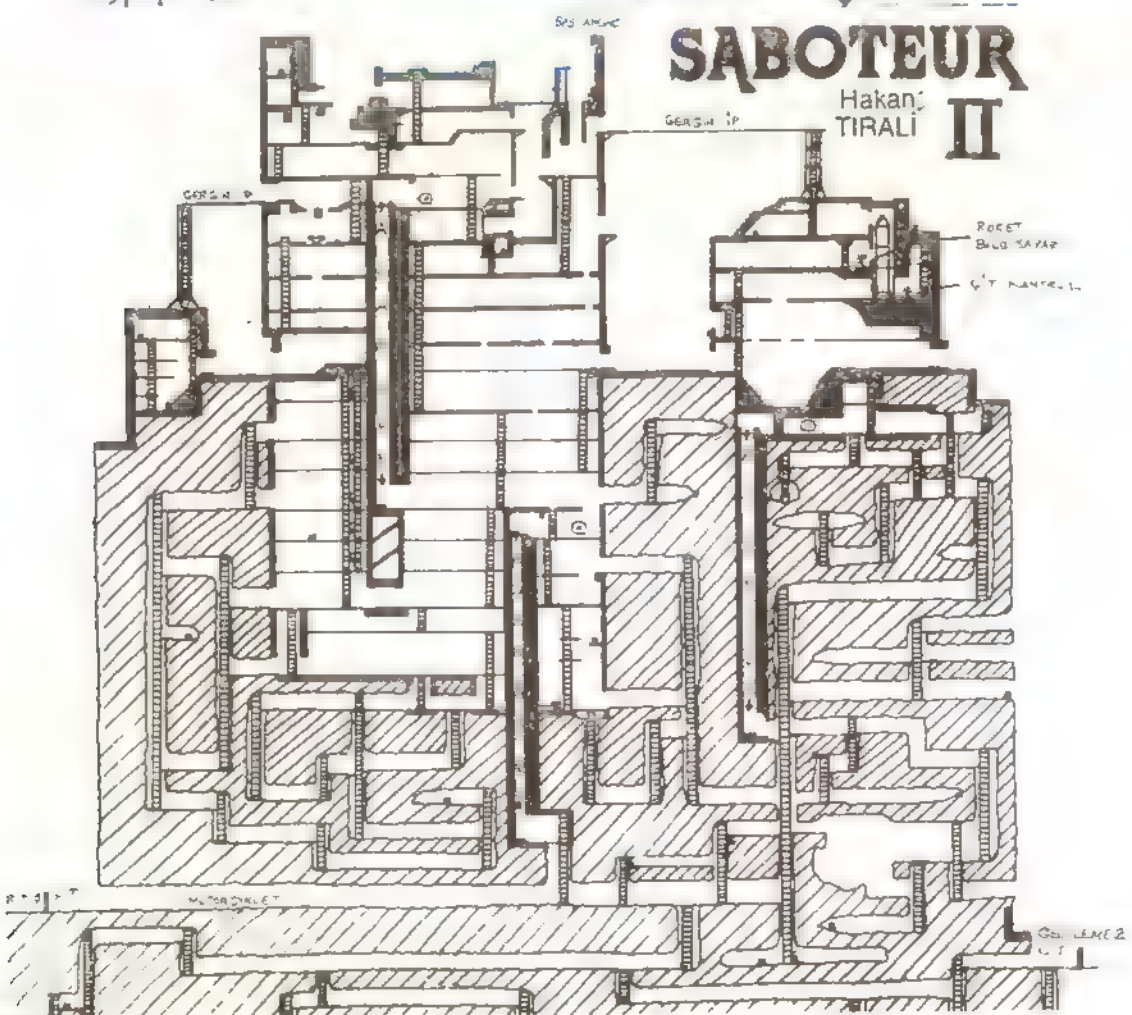
Oyun 12 bölümden oluşuyor Bir bölümü geçebilmek için 10 tane balon toplamanız gerek. Her bölüm başka bir yerde geçiyor Bunun için de arka plandaki grafikler değişiyor. Tabii bazı düşmanlarınız da Eğer 12 bölümünü de bitirdiyseniz, oyunun tekrar başa döndüğünü görürsünüz. Hem de hiçbir değişikliğe uğramadan. Sağ üst köşede geriye işleyen bir zaman göreceksiniz Bir bölümü bitirdiyseniz, geriye kalan zamanınız kadar puan alırsınız. kaçıncı bölümde olduğunuzu zamanın yanındaki sayıdan anlıyabilirsiniz. Her bölümün ayrı yerde geçtiğini söylemiştim. Bazıları ormanda, denizde, kumsalda ve hatta 11. bölüm uzayda geçiyor. Oyunun tek kötü tarafı, öldüğünüzde oyunun yeniden baştan başlamasıdır.

Oyunun eğlenceli olduğunu ve birazcık da olsa Pac-Land'e benzediğini söyleyebilirim.

Ufuk METİN

SABOTEUR II

■ Teyp parçaları ⊙ Asansör bilgisayarı



Saboteur I'in çok tutulmasından sonra Durell Software House ilkinin devamı niteliğindeki Saboteur II'yi piyasaya çıkardı.

Saboteur II'de Saboteur I'den tanıdığımız korkusuz Ninja'nın kız kardeşi rolünde, çeşitli odalara dağıtılmış teyp parçalarını bulup dünyayı tehdit eden nükleer roketin bilgisayarına yerleştirerek onu etkisiz hale getirmek zorundayız.

Oyuna yine ilkinde olduğu gibi 9 görev arasından seçim yaparak başlıyoruz. Görevlerin birbirinden farkları ilk görevlerin amacının sadece düşman muhafızlarını öldürüp motorsiklet yardımıyla kaçmak iken ilerki görevlerde bunlardan başka teyp parçalarını toplayıp onları bilgisayara yerleştirmek ve kaçış yolu üzerindeki elektrikli teli etkisiz hale getirmeye kadar varıyor.

Görev seçiminden sonra kahramanımız bir görev yerine geliyor ve seçtiği görevin gerektirdiği işlemleri yapmaya başlıyor. Oyunda ekran dizaynı ilkiyle aynı olduğu için fazla bir açıklama yapmayacağım. Etrafa dağıtılmış teyp parçalarını toplamak için haritada işaretli noktalara gidip ateş tuşuna basarsınız. Ekranın altındaki yanınızda ne olduğunu gösteren ufak pencerede bir soru işareti belirecek böylece tekrar ateş tuşuna basarak teyp parçalarını toplayabilirsiniz. Toplanan teyp parçaları enerji çubuğunuzun üstünde yer alacaklar. Tabii ki, bu işleri yaparken sizi engellemek isteyen dev robotlar, pumalar ve vampir yarasalarla karşılaşacaksınız. Bunları yok etmek için yolda bulduğunuz öldürücü silahları kullanın. Eğer silahınız yoksa onları yok etmek için en iyi hareket yere eğilip o yönde tekme atmaktır. Bu arada işinize yarayacak asansörleri de unutmamak gerekir. Bu asansörleri bulunduğunuz kata çağırmak için asansör girişindeki bilgisayarı kullanabilirsiniz. Elektrikli çiti etkisiz hale getirmek için ise roket bilgisayarının yakınındaki çift bilgisayarını kapalı duruma getirmelisiniz. Görevinizi tamamladıktan sonra yerin altındaki tünellerde bekleyen motorsikletinize binerek kaçabilirsiniz.

Saboteur II ekran dizaynı bakımından ilkinden pek farklı olmasa bile değişik grafikler, daha geniş oyun alanı ile dikkati çekiyor. Müzik olmasa bile grafikler bir harika. Almaya değer bir oyun.

JOYSTICK HAREKETLERİ

Joystick yukarı: tırmanma, tekme atma

Joystick aşağı: inme, eğilme

Joystick sağa: sağa ilerleme

Joystick sola: sola ilerleme

Ateş tuşu: eşya alma, vurma, yıldız atma

Hareket halinde joystick yukarı: takla atma

Hareket halinde ateş tuşu: uçarak tekme atma

Sizin köşeniz

Merzifonlu **Ethem ELAGÖZ** arkadaşımıza teşekkur ederiz

1942 : POKE 5806,234 POKE 5807,234 SYS 2640
AUF WIEDERSEHEN MONTY . POKE 21862,76 POKE 21863,123 POKE 21864,35 SYS 16384
BOMB JACK II : POKE 7053,200·SYS 39712
COMMANDO : POKE 14631, 0 SYS 2128
DRUID : POKE 39271, 255.SYS 5120 (255 tane hak)
EXOLON : POKE 7427, 205·SYS 2061
FALCON PATROL II . POKE 28768,234 POKE 28769,234 SYS 28672
GAME OVER : POKE 15244,234 POKE 15245,234 SYS 2304
HE-MAN : POKE 6513,173:SYS 18550
I BALL : POKE 20669,234 POKE 20670,234 SYS 16939
JAILBREAK : POKE 52050,173 POKE 52097,173:SYS 51200
KRAKOUT : POKE 33802,234 POKE 33803,234 SYS 15312
LIVING DAYLIGHTS : POKE 4390,238:SYS 4352
MARMAID MADNESS POKE 17274,169:POKE 17275,0.POKE 17276,234 SYS 16384
NEMESIS : POKE 5868,255 SYS 5768 (255 tane hak)
OINK : POKE 39922,165·SYS 16384
PAC MAN : POKE 5737,254:SYS 2064
QUINTIC WARRIOR : POKE 8547,173:SYS 8233
RED MAX : POKE 6352,173.SYS 2064
SABOTEUR . POKE 56325,255:SYS 30735 (255 tane hak)
TRAP DOOR : POKE 14914,96.SYS 14336
UP'N DOWN : POKE 36103,173.SYS 32768
WEST BANK : POKE 12713,165 SYS 4100
SYNAPS · POKE 37281,255:SYS 32769 (255 tane hak)

TAYLAN TİCARET
BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

FACIT Printerleri yetkili satıcılığı
BOĞAZİÇİ Bilgisayar ege bölgesi genel dağıtımı.

- **GÖGE KOM. ŞTİ.** Oyun, eğitim ve ış programları Ege Bölgesi genel dağıtımı
- **KİNG LİMİTED** Ürünleri Ege Bölgesi genel dağıtımı
  Final III - Multı Ice II ve dıger kartuşlar
  3.5 inch ve 5.25 inch dısket kutuları
  Commodore adaptörler ve tüm bılgısayar yardımcı malzemeleri
- **EBONY BİLGİSAYAR EĞİTİM MERKEZİ** İngılızce eğıtım programları
  Ege bölgesi genel dağıtımı
- **64'ler DERGİSİ** Ege Bölgesı genel dağıtımı
- MSX - SINCLAIR - COMMODORE - AMSTRAD - ATARI
  Oyun, eğitım ve iş programları
  Dısket oyunları ve kasette dısket oyunları
- **Atari** ve **Commodore Işıklı Kalemler**
- Her marka **PC** ve **yazıcılar, Joystick'ler,** 3.5 inch ve 5.25 ınch **disketler**

Tel: 14 08 82
İZMİR

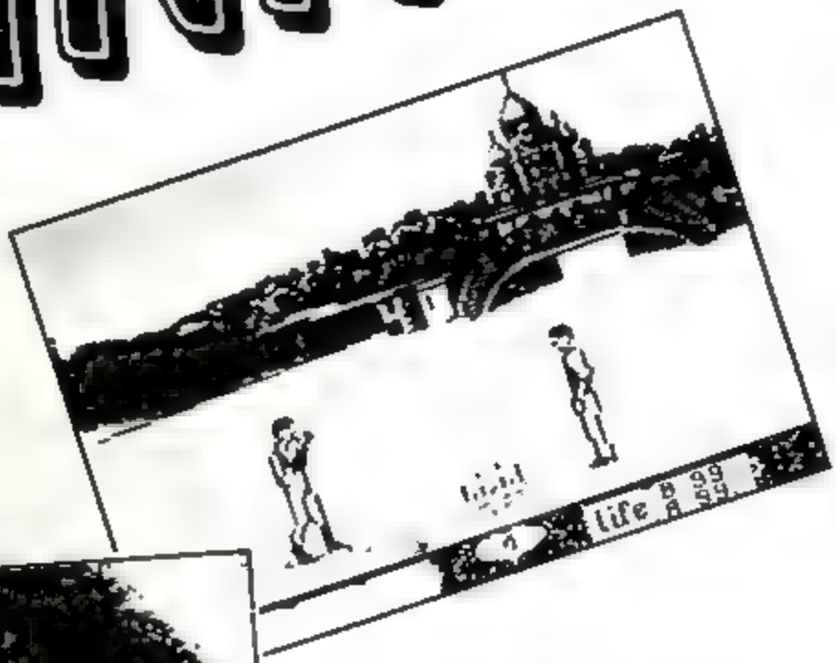
64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

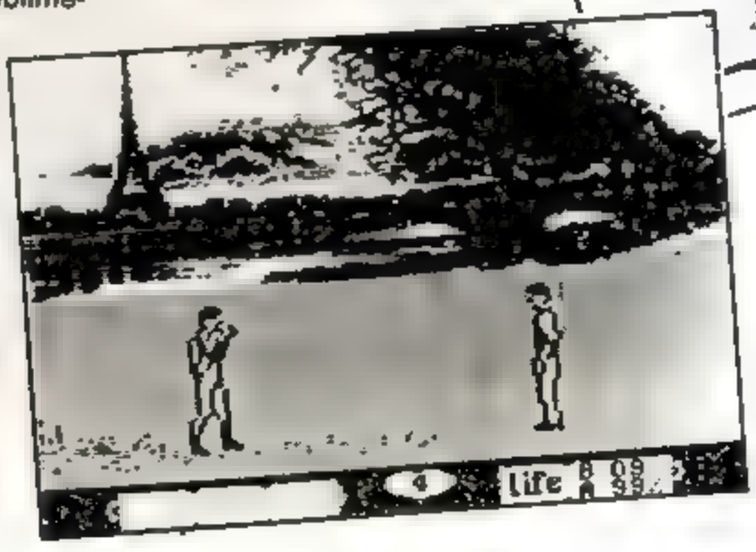
TOPTAN VE PERAKENDE

Gazı Osmanpaşa Bulvarı No: 38/B-1 1. Onur İşhanı Çankaya-İZMİR

BOB WINNER

Bob Winner oyunu konusunu biraz BANGKOK KNIGHTS'dan almış. oyun 1934 yılında geçiyor. Sizde adı WIN BOBNER olan bir adamsınız. Oyun 3 bölümden oluşuyor. Her bölümde toplamanız gereken 2 şey var. Space'e basınca adamınız bölüme göre dövüşçü kıyafeti giyiyor. Inst-del ile eşyaları alabilirsiniz. Her bölümde bütün adamları dövdükten sonra en sağa giderek diğer bölüme geçin Adamları kolayca dövmek için Joystick'i sağa çekip ateşe basın. Sonra geri gelip aynı hareketi tekrarlayın. Dikkat edin çünkü rakipleriniz sizi sıkıştırırsa çok kötü dayak yiyebilirsiniz. Oyun'un her bölümünde bıçaklar, fişekler, bataklıklar, fıçılar, küçük gayzerler gibi birçok tehlike var. (adamınız buralarda çok zorlanacak)
özellikle ikinci bölümdeki küçük gayzerlerde takılacağınızı sanıyorum. Bunları geçmek için alçalmalarını bekleyin. Oyun enerjiniz yüzde olarak gösterilir. ilk bölümde dövüşebilmenizi sağlayacak ayakkabı eğer havadan düşmezse gıdıp bir adamın ayağına tekme atın. Her bölümde dövüşmenizi sağlayacak eşyayı almazsanız boşuna space tuşuna basmayın.





BOB WINNER oyununun grafikleri büyük ve güzel. Garip bir dövüş oyunu oynamak isteyen herkes BOB WINNER'i alabilir.

ŞAHİN DERYA

HATIRLAYALIM...

Addictive Games 1985 yılında, yıllarca dillerden düşmeyecek, kullanıcılarına ekran başında zevkli saatler yaşatacak aynı zamanda kendi türünün ilki olan Football Manager'ı çıkardı. Bu oyun c64 kullanıcılarının hiç sıkılmadan günümüzde dahi oynadıkları, güncelliğini kaybetmeyen nadir oyunlardan biridir.

Oyunun başlangıcında yönetmek istediğiniz takımın ismini 4 ligde oynayan takımların arasından seçerek, takımın teknik direktörünün adını yazıyorsunuz. Zorluk derecesinide belirledikten sonra artık Menu'yu görebilirsiniz.

Menu'deki seçenekler size bir futbolcunuzu satma, bankadan borç para alma, borç ödeme, kendi takımınız da dahil olmak üzere takım isimlerinde değişiklik yapma, futbolcuların isimlerini değiştirme, takımınızın durumunu öğrenme, puan cetvelini görme ve maç yapma gibi çeşitli olanaklar sağlıyorlar.

Oyunun başında bir miktar borç para almakta yarar var. Çünkü ancak bu şekilde transferde istediğiniz bir futbolcuyu kendi renklerinize katabilirsiniz. Eğer istersenız 'takım adı değiştirme' seçeneğiyle liginizi Türk takımlarıyla doldurabilirsiniz. Menü'den istediklerinizi yaptıktan sonra 'maç oynama' seçeneğini seçerek maça geçebilirsiniz.

Maça başlamadan evvel takımınız moral, defans, orta saha ve ileri durumu öteki takımınkiyle karşılaştırılıyor. Eğer gerek görürseniz takımın kadrosunu yeniden oluşturabiliyorsunuz. Takımı oluştururken orta sahaya önem vermeniz devamlı atak yapmanızı sağlayacaktır.

Bu aşamadan sonra maç başlıyor. Maç iki kale önünde geçiyor, fakat hangi takım daha güçsüzse onun kalesi daha çok tehlike altında kalıyor. Rakip futbolcuların çektikleri şutları ve verdikleri pasları sizin adamlarınız kesebildikleri gibi, bu sizin için de geçerli.

Maçtan sonra transfer yapabiliyorsunuz. Transfer olmak isteyen futbolcunun adını ve istediği fiatı ekranda görüyorsunuz. Bir fiyat veriyorsunuz eğer futbolcu verdiğiniz fiatı beğenirse takımınızageliyor yok beğenmezse fiatını artırıyor.

Football Manager I genel oyun dizaynı bakımından güzel,kullanım bakımından kolay bir oyun

UĞUR ÇAKIN

FOOTBALL MANAGER II

Fottball Manager I'in yaptığı büyük sükseden sonra, C64 kullanıcıları dört gözle bir ikinci versiyon bekliyorlardı. Ve nihayet bu isteklerine 1988 yazında kavuştular

Tam bir futbol hastası olan bende Football Manager'i uzun bir süreden beri bekliyordum. Oyun elime geçtiğinde hemen commodore'umun başına oturup oyunu yükledim.

FM II'nin de başında ilk versiyonunda olduğu gibi takım isminı 4 ligde oynayan takımların arasından seçiyoruz. Fakat bu sefer teknik direktörün ismini yazmıyoruz. Takım seçiminden sonra zorluk derecesini belirliyoruz. Bu aşamadan sonra ekrana 'kaç sezondur takımın başında olduğunuz, oyunun zorluk derecesi ve bunun gibi takımla ilgili bilgiler gösteriliyor. Ve eğer ileride oyunu kaldığınız yerden kaydetmek isterseniz bu ekranda çıkan soruya evet cevabını vererek oyunu kaldığınız yerden kaydedebilirsiniz.

Bundan sonra maça geçiyorsunuz. Oyunun en önemli kısmı burası. Çünkü bu bölümde savunma, orta saha ve atağı ayarlıyorsunuz. Tam bir strateji özelliği taşıyan bu bölümde adamlarınızı port II'de ki Joystick'iniz yardımıyla çok dikkatlice yerleştirmelisiniz. Ekran da oyuncu yerleştireceğiniz bölgenin grafiği ve onun üstünde rakip takımın o bölgeye yerleştirdiği oyuncular ve güçleri belirtiliyor. Ekranın üstündeki bir pencerede ise sizin adamınızın ismi bulunuyor. Joystick yardımıyla o bölgeye uygun adamı pencereye getirin ve Joystick'i aşağı çekerek oyuncuyu yerleştirmek istediğiniz yere oku getirin ve ateş tuşuna basın. (T: kaleci, V: defans M. ortasaha, A: ileri). Burada futbolcunuzun rakip takımdan kimle göğüs göğüse mücadele edeceğini belirliyorsunuz. Bir başka ekrana geçmek isterseniz ateş tuşuna basın ve Joystick'inizi iki kere aşağı çekip ateş tuşuna basın. Oyuncuları 4-4-3 yerleştirmek en iyisi

Maçtaki devrelerin belli bir süreleri yok, devre esnasında istediğiniz mevkilerde değişiklik yapabilirsiniz. Tekrar maça geçmek için ise ateş tuşuna iki kere basmak yeterli. Maç sonunda liginizin puan cetvelini görüyorsunuz Bundan sonra sıra futbolcu satmaya geliyor? Eğer satış yapmak istemiyorsanız sorulan soruya 'hayır' cevabını verin. Sıra transfer yapmaya geliyor. Transfer aynen ilkindeki gibi. İyi transfer yapabilmek için bankadan borç almak en iyisi

Oyunda grafikler iyi çizilmiş, futbolcuların çalımları iyi canlandırılmış. Menejerlik meraklılarına tavsiye ederim

UĞUR ÇAKIN

MATTERHORN SCRAEMER

Çizgi filmlerinden mutlaka tanımış olduğunuz sevimli Gofy, bu sefer de bilgisayar oyunu olarak karşımızda. Walt Disney'in dunyaca ünlü bu çizgi- roman ve film kahramanının yerine geçerek oynayacağınız bu oyunu beğenerek oynayacağınızdan eminim.

Oyunun amacı, dağdaki tüm bayrakları toplamaktır. İlk önce oyunun zorluk derecesini tuşlardan seçin. E-kolay ve D-zor dur. Burayı seçtikten sonra, tuşlarla mı, veya Joystickle mi oynıyacağınızı seçiyorsunuz. Sonra oyun başlıyor. Sol alt köşede de dağın haritası var. Karenin içine alınan yer, bulunduğunuz yerdir. İlk önce bayrağı alın. Sonra başladığınız yere, yani sağ tarafa. Yüzünüzü sola çevirin. Şimdi de, atlamak istediğiniz istikamete doğrulun ve bulunduğunuz buz parçasının en sonuna gidin. Eğer atlamak istediğiniz yer, sizin bu - lunduğunuz yerin yukarsında ise Joyeticki ileri itin. Değil ise Joysticki aşağı çekin. Bir üst ekrana tırmanabilmek için, yukarda asılmış olan ipi kullanmalısınız. Oyunu bitirebilmek için yoldaki tüm bayrakları almalısınız. Fakat bazı bayraklar keçiler ve karadamları tarafından korun maktadırlar. İşte burada yapmanız gereken tek şey, ateş düğmesine basarak üzerlerinden atlamaktır. Eğer bunlara yakalanırsanız, sizi aşağı atarlar. Bunların elinden kurtulmak imkânsız. Oyunda biraz ilerledikten sonra, yukardan aşağı kayan kızaklar zak boştur. Yine adamınızın yerini ayarladıktan sonra, boş olan kızak üstünüzden geçince Joysticki yukarı itin. Ulaşamadığınız yerin altına gelince Joysticki yine ileri iterek gondoldan inin. Eğer yeri kaçırdıysanız zararı yok. Çünkü sol taraftan gelen gondolların içindesiniz. Dağın tepe noktasına gelmişseniz, üzerinde Mickey Mouse'un resmi olan bayrağı alın ve oyunu bitirin. Gofy sevinçten bayrağı sallamaktadır

Oyun sadece 7 ekrandan oluşuyorsa da ve nekadar da kolay olursa olsun, ilk defa oynıyorsanız kolay düzeyi seçin. Çünkü zor duzeyde, buz parçaların kenarından aşağı düşebilirsiniz.

Küçüklerin ve büyüklerin de oynıyabileceği türde olan bu oyun, konu ve grafik bakımından bence çok guzel. Hoşça vakit geçireceğinizden eminim...

Ufuk Metin

MONOPOLY

Dünyaca ünlü MONOPOLY oyununu artık bilgisayarda da oynayabilirsiniz. Ama istiyorsanız ilkönce Monopoly'nin tarihine bakalım.

1930'da mühendis Charles B. Darraw **'Germantown'** denilen bir oyundan başka bir oyun yaptı ve bu oyun günümüze kadar, değişik ülkelerdeki milyonlarca insanı etkiledi. 30'lu yıllarda Amerika'da kurulan Monopoly-Oyuncular Derneği gittikçe büyümeye başladı. Şimdiye kadar hiçbir oyun, insanları bu kadar mutluluğa ve huzura götürmemiştir.

Her büyük deha gibi Charles B. Darrow da hemen sonucuna ulaşamamıştı ve aşması gereken birsürü engel vardı 1934'e kadar kendisi birkaç bin oyun üretti. Fakat gerçek arzusu insanları Monopoly oynarken görmekti. O, çok talihli bir mucitti, fakat oyun üreticisi olmak istemiyordu. Bunun için teklifini en büyük üreticiye sundu ve büyük bir üzüntü ile karşılaştı. Parker Bros., Monopoly oyununda tam 52 tane hata buldu ve bu yüzden teklifi geri çevirdi. Fakat göründü ki, tam bu hatalar oyunu daha zevkli yaptı ve halen yapıyor. Bu hatalardan birisi de oyunun çok uzun sürmesidir. Fakat Bay Darrow umudunu kaybetmedi Ürettiği oyun büyük ilgi gördü. Şimdi teklifi geri çevirenler de ona bir şans tanıdı ve Charter Darrow lisanskontratını aldı ve nihayet Monopoly istenilen yere gelmişti. Charles Darrow milyoner oldu.

Şimdi oyuna geçelim. Bildiğiniz gibi Monopoly bir para oyunudur. İnsanları bir anda zengin yapan bu oyunun amacı para kazanmaktır. İlk önce, güzel bir müzik eşliğinde oyun alanını görebilirsiniz. Daha sonra eski bir oyunu devam edip etmeyeceğiniz soruluyor. Eğer daha önce yarım kalan bir oyununuz varsa 'Y' diyerek bunu yükleyebilirsiniz. Daha sonra kaç kişinin oynıyacağı soruluyor. Bu oyunda en az 2, en fazla 6 kişi oynıyabilir. Bunu da seçtikten sonra oyunculara bir cisim vermeliyiz. Cisimleri altta görebilirsiniz. İstediğiniz seçebilmek için sayı tuşlara basmalısınız. Daha sonra oyuncunun adı ve onun bir bilgisayar oyuncu olup olmadığı soruluyor Böylece oyunu da bilgisayara karşı oynıyabilirsiniz. Bundan sonra oyunu uzun veya kısa süreli oynayacağınız soruluyor. Eğer bu soruya 'Y' ile cevap verirseniz oynayacağınız zaman süresini siz seçebilirsiniz. Eğer 'N' ile cevap verirseniz oyuna başlıyabilirsiniz. Hangi oyuncunun ilk oynıyacağını seçebilmek için zar atılıyor. Yüksek atan başlar. Sol üst köşede oyun sırasının kimde olduğunu görebilirsiniz. Oyun alanın altında para durumunuzu görebilirsiniz. Oyuna 1500 paund ile başlıyorsunuz. Oyun alanın altında büyütülmüş olarak yine oyun alanını görebilirsiniz. Şimdi ilk işiniz olabildiğince sokak ve tren istasyonları almaktır. Bilgisayar size sokağı alıp almayacağınız öğrenmek istiyor. Buna 'Y' ile cevap verirseniz sokağı alabilirsiniz. 'N' ile cevap verirseniz sokağı almazsınız. Oyundaki soru işaretleri şans kartlarıdır. Bunlara gelirseniz, para ödeyebilir, bankadan para alabilir, hapise girebilirsiniz, VB... Ekranın en yukarsında çok önemli bazı komutlar var. Bunlardan bazıları şunlardır:

SAVE: Oyunu olduğu gibi çekebilirsiniz ve bir başka gün devam edebilirsiniz.

MORTGAGE: Eğer paranız bittiyse sokağınızı ipotek edebilirsiniz. Bunu seçtiyseniz 'M' harfine istediğiniz sokağın üzerine getirin ve joystickin ateş düğmesine basın. Bundan sonra banka size bir fiat söyleyecektir. Eğer fiatı kabul ediyorsanız 'Y'e, etmiyorsanız 'N'e basın.

OWNERS: Bununla hangi yerin kime ait olduğunu bir anda görebilirsiniz.

HOUSES: Sokaklarınızın üstüne ev yapıp, onlar için daha büyük kira bedeli alabilirsiniz.

TRADE: Bir oyuncuyla sokaklarınızı değiştirebilirsiniz. Eğer birisi kazıklanıyorsa, üzerine para da verebilirsiniz.

RENT: Eğer bir oyuncu sokağınıza geldiyse, ondan bu komutla kira parası alabilirsiniz

Ayrıca oyunda bir önemli nokta da hapıstır. Hapise bu durumlarda girebilirsiniz:

1) Oyun alanının sağ üst köşesinde bulunan ve üzerinde hapise gir yazan yere gelirseniz.

2) Şans kartında hapise gir yazarsa.

3) Üç kere arka arkaya, 2 zar da aynı atılmış ise.

Hapisten bu durumlarda çıkabilirsiniz:

1) 50 paund ödersenız.

2) İki zarı da aynı sayıyı tutturabilirseniz.

3) 'hapisten çıkabilirsin' şans kağıdını kullanırsanız.

Eğer vurdu-kırdı ve arcade oyunlardan bıktıysanız bu oyunu öneririm.

Ufuk METİN

Hizmet bizim için tutkudur
Sizi iyi tanıtan büroşürlerle İşinizin gelişmesine hizmet etmek istiyoruz.

- *GAZETELER İLAN SERVİSİ*
- *HER TÜRLÜ MATBUAT İŞLERİ*
- *REKLAM & TANITIM FİLMLERİ + VİDEO HİZMETLERİ*

SAFA
Tanıtım Hizmetleri ve Ticaret
ŞEHİT ASIM CAD. 51/5-6
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 82 11 - 158 81 81

ROAD WARRIOR

Bu oyundaki amacınız sokakları belalı motorsiklet çetelerinden kurtarmaktır.

Oyuna ilk başladığınızda dört arabadan birini seçmelisiniz. Arabalar sol tarafta yanda, sağ tarafta üstten görünüyorlar. Joysticki yukarı veya aşağı çekerek yanda görülen oku istediğiniz arabanın yanına getirin. Sonra da ateş tuşuna basın. Burdaki tavsiyem son iki arabadan birini seçmektir. Bunlar yukardakilere karşı daha küçük ve bunlar çift lazer ateşi atıyorlar. Oyuna başladığınızda arabanız üsten görünecektir. İlk önce Joysticki sağa çekerek hızlanın. Sol üst köşede hızınızı görebilirsiniz (Max 89 MPH). Motorsikletlerin arkadan geleceğini farkedeceksiniz. Bunlara çarpmadan geçmelerine izin verin ve geçtikten sonra onları lazer ateşlerinizle yok edin. Sol alt köşesinde puanınızı görebilirsiniz. Onun yanında da, kaç tane motorsikleti vurmanızın gerektiğini görebilirsiniz. Hızınız sağ üst köşede görülen 'GAS' ile orantılıdır. Hızlı giderseniz 'GAS' hızlı azalacaktır. Yavaş giderseniz 'GAS' yavaş azalacaktır. Eğer motorsikletlere çarparsanız GAS'ınızın bir bölümü azalacaktır. Tüm motorsikletleri vurabildiyseniz öbür düzeye geçersiniz. Geçmeden önce arabanızın gas istasyonunun önünden geçtiğini göreceksiniz. Öbür düzey için 'GAS' yine çoğalmıştır. İlk iki düzeyde kenarlara çarpma tehlikesi yoktur. Fakat bundan sonra kenarlara çarpabilirsiniz. İşte burada, sağ alt köşesindeki 2'nin ne anlama geldiğini öğreneceksiniz. Eğer kenara çarparsanız 2 sayısının yerine 1 sayısı gelir. Eğer birdaha çarparsanız oyun biter. Yani 2 çarpma hakkınız vardır.

Ayrıca oyunda değişik şeylerle karşılaşabilirsiniz. Örneğin: Arabalar, el bombası ve lazer gücü gibi.

Arabalar: Oyun boyunca arabalar önden ve arkadan gelebilirler. Bunlara sakın ateş etmeyin. Çünkü bunları yok ettiğiniz zaman motorsiklet vurma sayısı artıyor.

El bombası: El bombasına benzeyen eşyayı almamanızı tavsiye ederim. Çünkü bunlar ateş etme gücünüzü yok ederler. Eğer bu gibi eşyalara çarparsanız onları almış olursunuz.

Lazer gücü: Yalnışlıkla el bombasına çarptığınız zaman, kareye benzeyen, fakat üstünde çift lazer sopası olan eşyayı alırsanız ateş gücünüzü geri kazanabilirsiniz. Eğer bu karenin lazerleri sola doğru ise ve bunu aldıysanız, joysticki sola çekerek arkaya ateş edebilirsiniz.

Ayrıca size bir püf noktası söylemeliyim. Eğer 'GAS'ınız çok az bir duruma gelmiş ise, boşluk tuşuna basarak puanınızı 'GAS'a çevirebilirsiniz.

Bu oyun daha çok uzay oyunlarını andırmaktadır. Bol şanslar.

UDAK METİN

ADVENTURE'lar

AHMET YILDIRIM

Evet... Nerede kalmıştık... Adventure'ın nasıl gelıştığını ve ilk yaratıcıların kımler olduğunu açıkladıktan sonra her ne kadar bu tarıhçeye ılerde devam edeceksem de bugün sızlere daha ıvedi gördüğüm bir olgudan söz etmek istıyorum. Bunun nedeni de son zamanlarda bazı yayınlarda bılgısayarın çocuklara neler yapıp neler yapmadığı ıçeren bır çok yazı çıktı. Özetlersek bazı oyunlarda bılgısayarın üstünlüğü altında ezilen çocukların bazı psıkolojık bozulmalara uğradığı konusundaydı.

Ben bunun ayrıntılarına gırmek yerıne her zaman olduğu gıbi sözü sıze bırakıp kendınızden pay bıçmenızı ıstıyorum. Ama şunu söylemelıyım kı bılgısayardakı bır oyunu başaramadı dıye sağa sola saldıran ya da intıhar eden bır kımseye daha rastlanmadı. Kendınız de bunu bızden daha iyi gözlemlıyebılırsınız elbette...

Ben bu köşede meseleyi Adventure oyunları açısından ele almaya çalışacağım Konuya gırmeden önce de bıldığınız gıbı bır yayın kuruluşunu büyük yapan onun arşıvının büyüklüğüdür. Bız her ne kadar yenı bır dergı ısek de bu arşıv olgusunun çözümlenmesını zamana bırakmayıp elımızden gelen çabayı göstenyoruz. Belkı dıkkatınızı çeker sız okuyucularımıza da böyle bır çağrı da bulunduk. Bu çağrıya cevap verecek arkadaşların meseleyı basıt bır alışverış olarak görmeyip olayın sonunda kendılerıne dönecek bır hızmet kabul etmelerını beklıyoruz. Bu arada dergı ve kıtap arşıvını bıze açarak sız okuyucularımıza ılerde daha iyi hızmet etme olanağını sağlayan Sadettın SONER'ın şahsında SORBIM'e teşekkür etmeyi bir borç bılırım.

Hepınızın bıldığı gıbı bılgısayarlar gerçekten akıllı makıneler değıldır Tüm makıneler gıbı bılgısayarlar da bır mantık sılsılesı ızleyerek çalışırlar Ve ınsanlar gıbı kendı başlarına karar veremezler. Bılgısayarlar buzdolabınızdakı termostatlar gıbı çalışır. Termostatlar soğuk ya da sıcak nedır bılmezler. Onların yapısı ısı belırlı dereceye geldı mı bır devreyı

BİZDEN

SEVGİLİ ADVENTURE'CILAR

Köşemizi açarken göstereceğiniz ılgının bu kadar büyük olacağını açıkça söylemelıyım kı, beklemiyordum. Genel Yayın Yönetmenı'nın karşısında benı mahcup düşürmedığınız ıçın sonsuz teşekkurler. Mektuplarınıza gerek sutunlarımızda gerekse bizzat mektupla cevap verecegım ama istedığım bıraz sabretmenız .

Konuk yazar çağrımıza cevap veren arkadaşlarımızdan ikısının Serkan Hökenek ve Emre Işıklar'ın yazılarını bu ay yayınlıyorum. **Arda Acar** arkadaşımızın gönderdiği çözüm daha önce bir başka dergide yayınlandığından dıger arkadaşlarımızın yazılarını da bu sayı yer yokluğundan yayınlıyamıyoruz özür dilerim Gittikçe sayfa sayısı artacak dergimizde hepınize yerimiz olacak Ve elbette ilk sıralar ilk gönderenlerin olacak

Gelelim bulmacamıza. Oldukça değışık çözum önerileriyle karşılaştık. Elbette bulmacanın çözümü tartışmaya açık ama bana göre ekmeği bırakıp anahtar destesini almak daha mantıklı. Şöyle kı insan yiyeceksız yirmi gün hatta bir ay yaşayabilir ama susuzluğa ancak üç gun, en fazla bir hafta dayanabilir Ve elbette anahtar destesi en fazla işimize yarayacak eşya olacak. Altınlar herhangi bir şey satan olmayan bir yerde ağırlıktan öteye geçemez. Kılıç ise düşünülebilir ama insan kendini çeşıtlı eşyalarla da koruyabilir. Fakat anahtar destesi olmadan kapıları nasıl açacak Meşale ile karları eritirim diyenler ise kapalı odanın içinde kar olmayacağını gözden kaçırmışlar. Saklandığınız mekanda kar olursa soğuktan üşütebilirsiniz

Bize göre doğru cevabı bulan arkadaşlar **Hakan Kurt** ve **Serkan Hokenek.** Evet Serkan arkadaşımız iki kez ödul almayı hak etmiş oldu. Bu üç arkadaşımız, Hakan, Serkan ve ,Emre'yi ödüllerini almak üzere dergimize bekliyoruz

Biz sizin mektuplarınızı bekliyoruz, armağanlarımız da sizlere..

Bol Adventure'lı günler dileğiyle

Ahmet YILDIRIM

açacak ya da kapayacak biçimde planlanmıştır. Bir termostata ister bilgisayar kumanda etsin istersek biz kumanda edelim sonuç yine aynıdır. Makineler ne yapmaları öngörülüyorsa öyle çalışırlar.

Bugünün Adventure'ları sanki akıllıymışlar gibi görünebilir. Ama bir Adventure'da koşulları bir programcının kararlaştırdığı ve bir bilgisayarın uyguladığı bir dünyada yaşarsınız. Oyunun açıklamaları zihninizde bir görüntünün oluşmasına yol açar ve oynarken kendinizi oyunun canlandırdığı bir dünyada sanırsınız. Bilgisayar doğru sözcükleri kullandığınız sürece ne söylediğinizi anlıyor gibi görünür. Siz de kapıları açabilir, lambaları yakar, canavarlarla dövüşür, dünya dışı yaratıklarla konuşur, suçluları sorguya çeker, hazine bulur kazı yapar ve hatta yardım bile isteyebilirsiniz. Ama oyunu oynarken tümbunların datalardan oluşan karmaşık bir programın işlemekte olduğunu gözden kaçırırsınız.

Adventure oyunlar bazen okuyanın (oynayanın) da katılabildiği bir edebiyat türü olarak nitelendirilir. Çünki onların da temelinde bir olay, bir sürü kahraman ve bir kurgu vardır

Adventure oyunlarının geçtiği mekanlar bir ortaçağ şatosu, uzayda bir gezegen, çok çok uzaklarda bir galaksi, bir uzay gemisi ve hatta modern bir alış veriş merkezi olabilir. Genellikle siz kahramanlardan birisinizdir. Ve emirlerinize göre hareket eden sizin benliğinizdir.

Oyundaki kişiliğiniz hazine peşinde koşan bir silahşör, bir dedektif ya da sıradan bir insan olabilir. Bu kişiliğinize BATIYA GIT ya da EVİ YE türünden komutlar verebilirsiniz. Ama aslında hareketlerinizi istediğiniz doğrultuda yapması için bilgisayara emirler vermektesiniz. Bazı Adventure'lar ANKARA'DAN GELEN ZARFI AÇ, İÇINDEKİ MEKTUBU ÇIKAR, VE ONU BANA OKU gibi çok ayrıntılı komutlar vermenize olanak tanır Bilgisayar bu komutlar zincirini virgülleri göz önüne alarak bir komutlar dizisine dönüşfürür. ONU türünden kelimeleri son sözü edilen eşya gibi yorumlar. Sıfatlar es geçilir ve yukardaki cümle ZARFI AÇ/ ÇIKAR (içindeki mektubu) / OKU (mektubu) biçimine dönüşür.

Bu parçalara ayırıp gerekli sözcüklerin yorumlanması işlemine PARSING adı verilir. Parsing işleminde her emir cümlecigi GIT, AÇ ya da OKU gibi bir hareket bildiren bir fiille MEKTUP, EV gibi isimlere ayrıştırılır. Fiil daha sonra fiiller listesinde var mı diye bakılır ve bir sayıyla değiştirilir. Çoğu adventure'larda aynı anlama gelen İNCELE, BAK türünden fiillerin numaraları aynıdır. Bu numara (artık buna bir değişkenin değeri de diyebiliriz) bilgisayarın önceden belirlenmiş bir alt programa sıçramasını sağlar

Cümledeki isimde bir numara ile değişir. Ama burada iş biraz daha karmaşıktır. Örneğin oyunda bir oda tanımında şöyle bir cümle varsa "masanın üzerinde siyah eski bir torba duruyor". Oyuncu TORBAYI AÇ ya da SİYAH TORBAYI AL veya ESKİ ÇUVALI AL türünden komutlar verebilir. Ama SIYAH TORBA, TORBA, ESKİ ÇUVAL sonuçta hep aynı değere sahıptır. Tabii bu eş anlamlı kelime çeşitliliğini öngören programcının maharetine de bağlıdır.

Bir bakış açısına göre Adventure'lar tıpkı bir Disk İşletim Sistemi (DOS) gibi çalışır. Tek farkı diskteki datalaı programlandığı gibi kendi sistemine göre kullanır. Bir adventure'in database'i, odaları ve mekanları tanımlayan, birbirleriyle bağlantılarını içeren, hazine, silâh gibi eşyanın bulundukları yerleri ve durumlarını içerir.

Girmek istediğiniz bir odanın hemen yanında olabilirsiniz ama oyunun hantası o odaya bulunduğunuz yerde geçit (kapı , pencere, ya da ışınlayıcı) yoksa başka bir yol aramalı sınız. Bir oda tanımında, olması çıkışlar, bu çıkışların götürdüğü başka odalar, odanın içindeki eşya ve elbette odanın durumu, karanlık, mı aydınlık mı. Bu arada "oda" deyimini de biraz açıklayalım: Adventure oyunlarında aklınıza gelebilecek her tür mekâna oda adı verilir.. Bu bir pencere olabilir, bir merdiven olabilir, bir tünel olabilir... Bir eşyayı bir odadan aldığınızda eşya odanın listesinden çıkarılır. Tersine bir eşya bıraktığınızda o eşya odanın listesine eklenir. Oyuncunun durumunda da alınan ve bırakılan eşya ile ilgili olarak ayrıca geçen zaman ile yorgunluk, susuzluk, açlık gibi doğal ihtiyaçlarınız açısından sürekli değişiklik olur. Uzun dolaşmalardan sonra yatıp uyumazsanız enerjiniz tükenebilir

Bulduğunuz eşyalarda zaman içinde değişikliğe uğrar. Örneğin bir yağ kandilinin yağı zamanla azalıp biter. Ayrıca eşyalarda yanyana getirilerek yepyeni bir eşya yapılabilir. Örneğin boş bir şişe, ince uzun bir kumaş parçası, bir miktar yağ ya da petrol... İşte size bir lâmba. Üç ayrı parçadan yeni bir eşya yaratmış olduk... Böylece taşınan mallar listesinden üç eşya çıkar yerine lamba eklenir. Ayrıca da artık karanlık odalarda önünüzü görür olursunuz. Ama biz bunları söyledik diye elinizin altındaki her parçadan yepyeni bir eşyayı ancak oyunun programlayıcısı öngördüğü müddetçe yapabilirsiniz. Eğer ilerde lamba ışınize yaramıyacak ise ya da programcı lamba yapımını akıl edemeyip oyuna koymadıysa siz istediğiniz kadar üç cısmı birleştirin hiç bir şey olmaz.

Ayrıca oyunun bütünlüğü içinde de zaman bir etkendir. Her ne kadar ilk oyunlarda zaman sadece sizin için geçiyorsa da şimdiki daha gelişmiş ve Reel Time (gerçek zaman) adı verilen Adventure'larda zaman oyunun bütünü için bir ana etkendir.

Bunu bir örnekle açıklamak istersek. Diyelim ki bir odada ve bir kapının arkasında sizi öldürmek için oyunun herhangi bir karakteri bir pusu kurmuş olsun. Siz o odaya oyun zamanı içinde diyelim ki bir hafta sonra bile gitseniz o oyun karakteri hep orada sizi bekliyor olacaktır. Ama Reel Time Adventure'larda zaman oyunun tüm canlıları için ana etkendir ve canlılar sabit olmayıp onlar da programdaki görevlerini yapmaktadır. Örneğin pusu kurup sizi bekleyeceğine madem ki görevi sizi öldürmektir o zaman o da sizi ara-

maya başlar

Sonuç olarak özetlersek tüm bunlar oyunun programı içindeki bazı değişkenlerin bazı sayıları almasına bağlıdır. Eğer programcı Kuzey'e gitmenizi öngörmemişse ne yaparsanız yapın KUZEY'e gidemezsiniz eğer elinizde yanan bir lamba yoksa karanlık bir odayı göremezsiniz. Bilgisayar tüm bunlara bir insan gibi karar veremez. O sadece IF OBJECT= 10 THEN PRINT "İÇERİSİ KARANLIK. BİR ŞEY GÖRÜNMÜYOR." Türünden yazılımlardan anlar.

Bir Adventure'ı kurgulamanın en zor yanı oyunun ana teması ya da olayın geçtiği gezegenin saptanması değildir. Çünki bu tür malzeme elinizin altında kütüphaneler dolusu kitap olarak vardır. Tam tersine işin en zor yanı oyunu oynayacak olanın ne yapıp ne yapmayacağını öngörmektir. Bir Adventure'da bilinmeyene açılan hiç bir kapı olamaz. Açılabilecek her kapıyı programcının daha önceden düşünüp oyunu ona göre kurması gerekir. Bazı Adventure'cılar önlerindeki makinenin sadece programcının öngördüklerine göre hareket ettiğini unutarak (ya da oyuna kendini kaptırarak diyelim) başarısızlık durumunda kızgınlığa kapılmakta bazen de hatayı, eksikliği hep kendilerinde aramaktadırlar. Bazı eşanlamlı sözcükler oyunun kelime haznesinde olmayabilir. Önünüze kilitli bir kapı çıkar ama anahtarınız yoktur. Derken aklınıza bir önceki kapıyı kemerinizin tokasıyla açtığınız gelir. Denersiniz ama kapı açılmaz. Çünki ya programcı bir önceki kapının öyle açıldığını unutmuştur ya da bu kapıyı başka bir şeyle açmanızı istemektedir.

Bazen rüyadan uyanıp kendinizi bir programın esiri olup gereksiz yere sınırlendiğinizi farkettiğinizde bu durumdan rahatsız olabilirsiniz. Bir Adventure'ın bir sürü çözümü olabilir siz sadece sizin için öngörülen bir sürü hareketten sadece bir tanesini yapmaktasınız.

Bir Adventure'ın görevi size yepyeni bir şeyler yarattığınız duygusuna kapılmanızı sağlamaktır. Başarılı olduğunuz sürece de bir sorun yoktur. Ama içinden çıkamadığınız bir Adventure karşısında kendinizi oyuncağı bozulmuş bir çocuk gibi düşünmek yerine sadece çok karmaşık bir bulmacanın parçalarını yanyana getirirken bir yanlışlık yaptığınızı düşünmeniz daha doğru olur. Bunu Başardığınız an, kızgınlığınızın yerini programcının bu durum için ne gibi bir çözüm önerdiğine aklınızı vermeye başlarsınız.

Özetlersek bir Adventure oyuncusunu gerçekten bilgisayara karşı oynayan bir insan gibi değil de bilgisayar aracılığıyla oldukça karmaşık ve esrarengiz dev bir bulmacayı çözen biri olarak gördüğümüz an İNSAN-MAKİNE bütünleşmesini sağlamış oluruz.

CLEVER AND SMART

Oyunumuzun kahramanları olan bu ikiliyi çizgi romanlarından tanıyoruz. Clever ve Smart İngiliz Gizli Servis'inde görevli birbirlerinden ayrılmayan, gözüpek iki ajandır. Oyunun diğer kahramanları ise patronları olan Mr. L. ve dâhiyane buluşları olan ünlü profesör Bakterius'dur.

Oyunumuzun konusu ise kısaca şöyle özetliyebiliriz: Prof. Bakterius uzun süredir üzerinde çalıştığı yeni buluşunu açıklamak üzereyken yeraltı örgütlerinden bir olan O.M.A. tarafından esrarengiz bir biçimde kaçırılır. Gizli Servis'in şefi Mr. L. bu olayı aydınlatmaları ve Prof. Bakterius'u kurtarmaları için Clever ve Smart ikilisini görevlendirir.

Güvenilir bir kaynaktan öğrenildiğine göre kaçırılan bilim adamımız hâlâ şehirde bir yerde tutulmaktadır Ama elde bundan başka da hiç bir ipucu yoktur.

Prof. Bakterius'u bulmak için sokakları dolaşırken bulduğunuz ipuç-

devamı sayfa 49 da

OKUR ANKETİ

Adınız .....
Soyadınız .....
Yaşınız .....
(Ay ve gün olarak)
Öğrenim durumunuz .....
.....
Bitirdiğiniz okullar .....
.....
Bitirdiğiniz Özel kurslar .....
.....
Derginizde arzu ettiğiniz konular..(Başına (X) işareti koyunuz)
O Oyun tanıtmaları
O Genel bilgiler
O Bilgisayar dünyasından haberler
O Okur mektupları
O Küçük ilanlar
O Program dökümleri
O Diğer
O .....
.....
.....
Alaka gösterdiğiniz için teşekkür ederiz.

Adventure'ların bu köşesinde sizden gelen yayına değer eserlere yer vereceğiz. Bu köşeyi Emre Işıklar kardeşiniz ile başlatmış bulunuyoruz. Gelecek sayılarda sizleri görmek dileğimizdir

KONUK YAZAR

"Kafamda bir şiş var Hiç bir şey hatırlamıyorum Ben kimim? Burada ne yapıyorum? Bu tuvalette ne işim var? Neler oluyor? Bir kâbus mu görüyorum"

Hayır arkadaşlar bu kâbus değil De ja Vu, bir ikon Adventure Yani klavyeyle boğuşmanıza gerek yok arkanıza yaslanıp rahatça oynıyabilirsiniz Resimler canlı mesela kapıya click'leyip open komutuna getiriyorsunuz ve kapı açılıyor Tum oyun mouse veya joystick ile oynıyabiliyorsunuz

Oyunda altı komut var ama bunlarla gayet iyi idare ediliyor bu komutlar SPEAK, EXAMİNE OPEN, CLOSE, HIT, GO, CONSUME, OPERATE Kullanımları çok basıt Örneğin bir çekmece açmak istiyorsunuz Önce resimdeki çekmeceye bir click sonra Open'a İşte size çekmecenin içindekileri gösteren pencere Birşey almak daha da basit, eşyayı ateş tuşuna basarak kendi inventory pencerenize surukleyin yeter

Grafikler ekranın dörtte birini kaplıyor Her odanın ayrı bir grafiği var. Ayrıca diyelim ki bir musluğu açtınız, grafikte suyun akışını görebilirsiniz Ne harika değil mi?

Oyundaki amacınız işlemediğiniz ve üzerinize yıkılan bir cinayeti aydınlatarak kendinizi temize çıkarmak Uyandığınız yer Joe'nun barının erkekler tuvaleti. vakıt gece Bir pardesunuz, 38 lik bir tabancanız var

Bu tabanca sizin ve yukarı kat dakı cesedi öldüren silah ama ateşliyen siz değilsiniz Barda anahtarsız girebileceğiniz sadece bir oda var buradan kapısında özel yazan odaya anahtarınızla geçebilirsiniz Zaten cesette orada Cesedin ceplerine, masanın uzerine bakmayı ihmal etmeyin Odadakı kasanın şifresi ise 33 24 36 Yukarı kattaki çöp sepetinin içindeki şırınga oyunun temel taşı Aşağıdaki gizli kumarhaneye şarap mahzenindeki bir şişeyi çekerek (oparate) girebilirsiniz Önerim yirmi beş sentlerinizle şansınızı deneyin Tek kollu haydut kaybettiğinizin çok fazlasını verecek

Dr Bradley'in ofisinin anahtarı 520 S Kedzi adresinde Taksiye binin adresi soyleyin yeter Sokaktaki hırsıza hemen vurun yoksa çok geç olabilir Kaybettiğiniz hafızanızı Bisodiumitis ile tedavi edebilirsiniz Dışardaki Mersedes'intorpido gozundekiler ilacı kullandıktan sonra size her şeyi hatırlatır Bagajdakı kadına sodium pentathol şırınga edin Size çok onemli bir adresi verecektir Açamadığınız bazı kapıları tıpkı filmlerde olduğu gibi tabanca ile açın Benim size verebileceğim ipuçları şimdilik bu kadar Gerisi sizin becerinize kalmış

Ana konu şu: John Sternwood un karısı kaçırılır Kocası sizden yanı Ace Harding den yardım ister Fidye olarak istenen parayı haydutlara goturecek arabulucu siz olacaksınız Buluşma yeri olan Joe'nun Barı'na gece yarısı gidersınız Orada saldırıya uğrayıp soyutulursunuz Üstelik geçici bir hafıza kaybına uğramanıza da sebep olurlar

Bay Sternwood'un amacı bir taşla iki kuş vurmaktır Şoyle ki hem karısını, hem sekreterinin sevgilisini oldurecek ve suçları size yukleyecektir

Tabii kendisi de sekreteriyle balayına Sız ise polise ve mahkemedeki juriye bu senaryoyu kanıtlamaya uğraşın durun sizin gerçeği bilmeniz juriyi pek ikna etmiyor

Bana kalırsa bu oyun diğer birçok Adventure den daha iyi Üstelik o dışarıdan çok guzel gibi gorunen Pawn, Guild Of Thieves Jinxter turu oyunların çoğu kopyalarında belirli sayıda komuttan sonra size el kitabının filanca sayfasının falanca satırındaki feşmekanca kelimeyi soruyor Deja Vu de böyle bir problem yok

Özet olarak sıkılana kadar oynayıp sonra da oyunu save ediyorsanız dert bitiyor

Emre IŞIKLAR

BİR KONUK YAZAR DAHA...

İyi günler sevgili arkadaşlar...

Yazıma konu olarak seçtiğim "Temple of terror" oyununun çözebildiğim kadarının açıklamasını yapmakta bir sakınca görmedim. Çünkü oyunumuz uzun bir süredir piyasada ve çözümünün verilme zamanı gelmiş bulunmakta.

Oyuna başladığımızda bir nehrin kıyısındayız ve biraz ilerideki korsan gemisi ile karşı kıyıya uzanan bir ip köprü ilk gördüğümüz şeyler. İlk komutlarımız 'cast slee at pirates" ve "go to boat". Geminin güvertesinde ise "examine deck" ve "get telescope" komutlarını verip korsanlar uyanmadan "east", "go to bridge" ve "south" yazınca nihayet karşı kıyıdayız.

Hemen "cut bridge" yazın ve korsanları yok edin.

Bu noktadan itibaren (bir kartalın sırtında yapacağımız yolculuğa kadar) vereceğimiz komutlar sırasıyla şunlar:

east, kill elves with sword, examine man, get bow, get arrow, west, south, south, get torch, south, get pouch...

Burada aldığımız pouch çok önemli. "open pouch, get message, read message" komutlarından sonra nihayet eagle 'ımız göründü. Yere inmemiz için "wait" yazın ve "go to eagle" ile üstüne binin. Fakat havada bir saldırıya uğruyoruz. Eagle yere inince komutları girin:

examine skeleton, get box, open box, get mirror, get pot, south, cut cactus, examine cactus, drink water with pot, south, south, south, south, south, go to tent, (burada, alabildiğiniz kadar eşyayı "buy ..... "komutuyla alın.)

east, 6 kere south 'tan sonra nihayet şehrin kapısındayız. Kapı nöbetçisini "kick sand at serpent" komutuyla kör edip "go archway' ile içeri girin. "go archway" ve "duwn" yazınca nihayet labirentin girişine geldik.

Bu karışık labirentten nasıl kurtulacağımız henüz bilmiyorum. haydi usta adventure'cılar. Gösterin hünerinizi ve oyunun sonunu siz yollayın köşemize.

Serkan Hökenek

EMİN BİLGİSAYAR

EMİN İPEK
32 SOKAK No: 16/D GÜZELYALI 35290 İZMİR
TEL: (0-51) 15 73 77
BANKA HES. No: AKBANK GÜZELYALI ŞB. 240038

İZMİR

Commodore
TELEFEN'K YETKİLİ SATICISI

YILBAŞI ÇEKİLİŞİNE ŞİMDİDEN KATILIN!
30 KASIM 1988 E KADAR
30 000 TL LIK ALIŞVERİŞ YAPAN
HERKESE BİR KURA NUMARASI
50 ŞANSLI MÜŞTERİMİZE
SURPRİZ HEDİYELER

AMIGA

COMMODORE 64

- THE LAST NINJA 2 (K2/D2)
- STEALTH FIGHTER (K3/D2)
- THE GAMES/WINTER EDITION (K2/D4)
- APOLLO 18 (K2/D2)
- SKATE OR DIE (K2/D2)
- THE LAST NINJA (K2/D2)
- MURDER ON ATLANTIC (K3)
- PIRATES (K2/D2)
- TAI - PAN (K2/D1)
- INDIANA JONES/TEMPLE OF DOOM (K2/D1)
- TRANSFORMERS (K2)
- WORLD GAMES (K2/D2)
- WINTER GAMES (K2/D2)
- DECEPTOR (K2/D1)
- FIRE & FORGET (K1)
- STREET FIGHTER (D1)
- T - WRECKS (K1)
- TYPHOON (K1)
- 80 DAYS AROUND WORLD (D2)
- CHAMONIX CHALLENGE (D1)
- GEE BEE AIR RALLY (D1)
- MANIAC MANSION (D2)
- DESOLATOR (D1)
- THREE STOOGES (D3)
- CENTURIONS (K1)
- THREE MUSKEETERS (D2)
- FRIGHTMARE (K1)
- INTERNATIONAL KARATE + (K1)
- JINXTER (D2)
- THE PAWN (D1)
- BEYOND THE ICE PALACE (K1)
- SAMURAI WARRIOR/USAGI (D1)
- VENOM (K1)
- METROPOLIS (K1)
- POWER AT SEA (K2/D1)
- NIGHT RAIDER (K2/D2)
- STREET SPORT BASKETBALL (K2/D1)
- IMPOSSIBLE MISSION 2 (K2)
- PREDATOR (K2/D1)
- GUNSHIP (K2/D2)
- CALIFORNIA GAMES (K2/D3)
- BANGKOK KNIGHTS (K2/D1)
- ROAD RUNNER (K2/D1)
- INFILTRATOR (K2/D2)
- SILENT SERVICE (K2/D1)
- SUMMER GAMES 2 (K2/D2)
- ACE OF ACES (K2/D1)
- SUPER CYCLE (K2/D1)
- BARBARIAN 2 (K2/D1)
- VINDICATOR/GREEN BERET 2 (K2/D1)
- SKATE CRAZY (K2/D1)
- HAWKEYE (K2/D1)
- STRIKE FLEET (D2)
- PLUNDERED HEARTS (D1)
- DEMON STALKERS (D2)
- BUGGY BOY (K1)
- KNIGHT GAMES 2/SPACE TRILOGY (D1)
- MIND FIGHTER (D1)
- HOPPING MAD (K1)
- KILLED UNTIL DEAD (D2)
- GREAT GIANA SISTERS (K1)
- SINBAD/THRONE OF FALCON (D2)
- ROAD WARRIOR (K1)
- GUILD OF THIEVES (D2)
- FLINTSTONES (K1)
- VIXEN (K1)
- GOTHIK (K1)
- GUTZ (K1)
- COMBAT SCHOOL (K2/D1)
- PHM PEGASUS (K2/D1)
- THE TRAIN (K2/D1)
- TEST DRIVE (K2/D2)
- AIRBORNE RANGER (K3/D2)
- DEFENDER OF THE CROWN (K3/D2)
- SUPER STAR SOCCER (K2/D1)
- SUPER HUEY 2 (K2/D1)
- CHAMPIONSHIP WRESTLING (K2/D2)
- KENNEDY APPROACH (K2/D1)
- MOVIE MONSTER (K2/D2)
- FIGHTNIGHT (K2/D1)
- LAW OF THE WEST (K2/D2)
- BEACH HEAD 2 (K2/D1)
- ROADBLASTERS (D1)
- 19 PART 1/BOOT CAMP (K2/D2)
- BIONIC COMMANDOS (D1)
- NETHER WORLD (K1)
- ARCTIC FOX (D1)
- KNIGHT ORC (D2)
- ALIEN SYNDROME (D2)
- DREAM WARRIOR (K1)
- UP PERISCOPE (D1)
- SUBBATTLE SIMULATOR (D1)
- ATF (K1)
- ECHELEON (D2)
- ROADWARS (K1)
- IRON HORSE (K1)
- KAYLETH (K1)
- BRAVE STARR (K1)
- NORTH STAR (K1)
- DARCONUS (K1)
- IO (K1)
- MAGNETRON (K1)

AMIGA

- FUTURE TANK (A1)
- BMX SIMULATOR (A1)
- WORLD DARTS (A1)
- ARKANOID (A1)
- KEYBOARD CADET (A1)
- STRIKE FORCE HARRIER (A1)
- UNINVITED (A1)
- 80 DAYS AROUND WORLD (A2)
- JUMP JET/STARWAYS (A1)
- GREAT GIANA SISTERS (A1)
- PINK PANTHER (A1)
- MACH 3 (A1)
- FIREPOWER (A1)
- VYPER (A1)
- MANHATTAN DEALER (A1)
- INTERCEPTOR (A1)
- AAARGH! (A1)
- LEATHERNECK (A1)
- FLINTSTONES (A1)
- INTO THE EAGLES NEST (A1)
- AL CAPONE (A1)
- OBLITERATOR (A1)
- WESTERN GAMES (A1)
- BUGGY BOY (A1)
- ROLLING THUNDER (A1)
- WIZBALL (A1)
- BARBARIAN/PSYGNOSIS (A1)
- BARBARIAN/PALACE (A1)
- KING OF CHICAGO (A2)
- TERRORPODS (A1)
- STRIP POKER 2 PLUS (A1)
- KARATE KID 2 (A1)
- [redacted] OF THIEVES (A1)
- MOEBIUS (A1)

"K" türü oyunlar kasette C-64 oyunları, "D" türü oyunlar disketle C-64 oyunları. "A" türü oyunlar Amiga oyunlarıdır

K1: 2.000.-TL, K2:4.000.-TL, K3:6.000 TL, D1:4.000. TL, D2:5.000.-TL, D3: 8.000. TL, D4: 9.000.-TL, A1: 10.000. TL, A2: 15.000. TL

Siparişlerinizin tutarına 3.000.-TL posta parası ekleyip posta yada banka havalesiyle yatırıp, alındı makbuzunu, sipariş listenizi ve adresinizi gönderin, aynı gün siparişinizi gönderelim.

64'ler sayfa 47

MANIAC MANSION

Bence action -Adventure'ların kralı.. Bu oyun bende oyun olmaktan çıkıp hastalık halini aldı... Bir kaç arkadaşım da bu durumda.. Büyük zevk aldığım bu oyunu tanıtmadan size aktarmadan edemezdim. İşte oyun..

Oyunun konusu bir filme dayanıyor. (Ne kadar aradımsa da Videocularda bulamadım.) Profesör , DAVE'nin kız arkadaşını çılgın bir hareketle KOBAY olarak kullanmak üzere kaçırır. DAVE'nin arkadaşı SANDY'i kurtarmak için üç kişilik bir tim kuruyor, ve 20 yıl önce başına bir meteor taşı düşünce çıldıran ve insanca olmayan hareketler yapan Profesör'ün köşküne saldıracak ve üç kişilik timinizle SANDY'i kurtaracaksınız.

Kuracağınız tim için 7 seçenek var.. İkisi kız olan bu 7 seçenekten **DAVE** ile birlikte **BERNARD** ve **MİCHAEL**'i tim'e almanızı tavsiye ederim. Oyun ekranının altında komutlarla ilgili bölüm var ve oyun genel anlamda ingilizceyi çok mecbur kılmıyor. Görsel hareketlerle komutları birleştirdiğinizde yapacağınızı yapabiliyorsunuz. Oyunda seçtiğiniz tim elemanlarının sadece birini yönetiyorsunuz. Ancak üç elemanın birini değiştirme veya yeniden oyuna başladığınız kahramanı kullanmak şansınız var...

Oyunu kurduğunuzda oyun size Çılgın Profesör'ü yaralayan Meteor'u ve oyunun kısa hikayesini verecektir. Oyuna Çılgın Profesör'ün köşkünün dışında üç tim elemanı ile başlıyorsunuz. Köşkte EDNA isimli hemşireye yakalanmayın. ED ise başta kötü, ama daha sonra onun dostluğunu kazanmanız mümkündür. Oyunun başında Tim elemanlarıyla kapıya gelin ve elemanınızın birini posta kutusunun yanına bırakın. İkince elemanınız ile Paspas'ın altındaki anahtarı alarak kapıyı açın ve hızla mutfağa girin. Ancak Hemşire Edna sizi kovalıyor, ondan kurtulmanız için mutfağa hızla gidip hızla geri dönün. Edna sizi atlayıp gidecektir. Daha sonra mutfağa dönün. Mutfakta ne bulursanız alın daha sonra yemek salonuna geçin ve yemek salonundaki rafta ne bulursanız almayı ihmal etmeyin. Bu arada önemli bir ipucu;bir rafın üstünde Developer var bir kutunun içinde... Eğer onu alırken düşürmez ve dökmezseniz oyunu bitiremezsiniz. Daha sonra aldıklarımızla geri dönüyoruz. Dönerken ED Faresine peynir almak için geliyor.,

Daha sonra ikinci bir adamınızı içeri sokun ve Merdivenin başındaki Trab - zan Babası'nın sağda olanını (Sağ Gargoyle)nin üstüne gelip basın. O zaman tokmaksız ve kilitsiz olan sağdaki kapı kendiliğinden açılacaktır. Buradan Reaktör odasına gereceksiniz. Pilleri fenere takıp, kullanabileceğiniz gibi "**What is**" komutu ile elektrik düğmesini arayabilirsiniz. Buradan Gümüş anahtarı alın (Silver Key). Buradan çıkarken, sigortaları kapatmayın. Çünkü o zaman Köşk havaya uçar. Adamlarınız da ortalıkta pek dolaşmasın işi olmayan tim elemanını odada kapalı tutun. Merdivenlere çıkmadan önce son odada eski bir radyo var. O Radyo'nun içindeki tüpü alıp bir üst katta bir telsiz var. Aldığınız o tüpü o telsize takacaksınız. Bunu elemanlarınızdan sadece BERNARD yapabiliyor. Kütüphane'deki Loos Panel'den boş kaseti alın. Artık yukarı çıkabilirsiniz. Burada da fırça, meyve şeklinde mum kabı ve boya kutusunu alın. Müzik odasında STY seçerseniz üç elemandan biri olarak piyano çalabilir. Buradaki televizyondan da bir çağrı izleyebilirsiniz bu çok önemli... Şimdi ortadaki kapıdan heykelin olduğu koridora çıkın. Buradan ilk odaya girip masayı açıp kitabı alın. Bilgisayar makinalarının bulunduğu odaya daha sonra geleceğiz. Yukarı kattaki Tentacle'ya Bowl Of Wax Fruit'i verin sonra da sulu bir şeyler ya da kavanoza musluk la doldurac ağınız suyu verin. Karanlık odada şimdilik işimiz yok . Yukarı çıkın ve ilk odaya girin. Burada radyoyu Tube Socket'la açın (radyo tüpünü Tube Socket'a takın. Bunu ancak Bernard takabilir.) yerdeki Dime'yi alın, ve yukarıdan Yellow Key ve Record'u alın. Buradaki Tentacle müzikten hoşlanıyor. Eğer müzik odasındaki Record'la Syd'ın piyano çalışını teybe kadedip ona verirseniz sevinecektir. Buradan çıktıktan sonra en son odaya girin. İki defa "Hung-o-matic" makinesiyle kollarınızı çalıştırın. Banyoda sponge (sünger) alın. Et yiyen bitkiye Pepsi'yi verin. Paint Block'u paint remover'la açın. Bu zamanlarda zil çalabilir. O zaman hemen posta kutusunun yanındaki adamla önce pulları, sonra da paketi alın. Ed'e bu paketi verip onlarla dost olun. Ed oda-

sında iken eşyalarını size elletmiyor. Dışarı çıkıp bir odaya girin ve köşkün dışındaki bir adamınıza kapıyı çaldırın. Ed kapıya bakmak için gittiğinde, çabucak odasına girip eşyaların hepsini alın. Bunlar hamster, cart key ve kumbaraya açıp alacağınız dime'lardır. Bu işlemi paketi vermeden yapın ve yanınızda zindanın anahtarı bulunsun. Şimdi aşağı inip tiz ses veren plağı kasete kaydedin. Sonra aşağıdaki teypte kaseti çalarak avizeyi düşürün. Avizeden zindanın anahtarını alacaksınız. Sonra silver key ile mutfağın sonundaki kapıyı açıp havuzlu odaya gidin. Buradan bahçe kapısını açıp garaja gelin. Garaj kapısını vücudunuzu geliştirdiğiniz için kolayca açabilirsiniz. Yellow key ile bağajı açın. Tools ve water facullet handle'ı alın. Handle'ı duşa takıp suyu açtağınızda banyodaki mumya hareket edecektir. Böylelikle Edna'nın telefon numarasını öğrenebilirsiniz. Şimdi de garajdan çıkıp köşkün dışındaki merdivene gelin. Merdiven yanındaki otları temizleyip mazgalı tools'la açın. Buraya girip biraz ilerlediğinizde yerde oyunun başında döktüğünüz Developer'ı göreceksiniz. Bunu süngerle alın, ana vanayı açın. Bu işlemi yaparken çok çok hızlı olmalısınız, zaman kaybederseniz ev havaya uçar. Hemen boşalmış havuza inip glowing key'le radyoyu alıp dışarı çıkın ve vanayı kapatın. Radyonun içinde piller var. Glowing Key'de zindandaki asma kilitleri açıyor. Bu sıralar köşkün kapısının sağında banyo edilmemiş filmler çıkmış olmalı, bu filmleri developerle Michael'a banyo ettirdikten sonra Ed'e verin. Ed size on dakka sonra laboratuvarda buluşmanızı söyleyecek ve uzay polisi size yardıma gelecektir. Tek sorun içi kapının şifresini bilinememesidir. Işınlanan uzaylının kolyesinde telefon numarası yazıyor. Kütüphanedeki telefonu Bernard'a Toll'la tamir ettirebilirsiniz. Ednayı telefonla meşgul ederek bir arkadaşınızı onun odasına sokun ve small key'i alıp yukarı çıkın. Edna telefon konuşmasını bitirmeden bunları yapmalısınız, yukarıdaki kasanın altında numarası yazıyor ama çok küçük. Oyun makinalarını tamir etmek için bir adamınızı kopuk tellerin yanına, bir adamınızı da sigortaların yanına koyun, feneri açtıktan sonra sigortaları kapayın. Hemen fenerin ışığıyla tool'su kullanarak telleri birleştirin ve sigortaları açın.

Eğer takılırsanız ya da birşey çözerseniz lütfen bize yazın. Maniac Mansion herkese tavsiye edebileceğim bir oyun..

RASİM MİNGÜ

baştarafı sayfa 45 te

larını çok iyi değerlendirmeniz gerekir. Oyun ekranında kahramanlarımızın normal görünmelerine karşın şehrin perspektif olarak tepeden kuşbakışı görülmesi sizi yanıltmasın. Genelde grafiksel olarak çevre birimleri iyi ve net bir şekilde çizilmiş.

Göreviniz gereği sokakta dolaşırken kafayı çalıştırarak para sahibi olabilirsiniz. Ayrıca sokaktaki lüzumsuz eşyanın yanı sıra bazı değerli şeylerde bulabilirsiniz. Örneğin Mr. L.'nin çek defteri. Bir ajana yakışmaz ama parasız kaldığınızda pekâlâ şefin imzasını taklit ederek çeki bankaya bozdurabilirsiniz.

O kadar koşuşturmanın sonunda kaçınılmaz olarak karnınız acıkacaktır. Ve elbette kuvvetten düşmemek için bir şeyler yemeniz gerekir. Şehirde güzel bir Çin Lokantası bulunmakta. Yemek yerken aşırıya kaçmamaya özen gösterin. Eğlenmek istiyorsanız şehirde birçok bar ve gece

Kulubü mevcut. Bunlardan başka eğer bahis oyunlarını seviyorsanız şehirde salyangoz yarışlarının yapıldığı bir yerde var. Burada biraz akıllı davranırsanız çok para kazanabilirsiniz. Nasıl mı? Bunu size bırakıyorum.

Tüm bu olayları yaşarken size önerim çok dikkatle davranmanız. Ayrıca sokaklarda delice dolaşan ve amacı sizi ezmek olan bir araba var. Ondan ancak kanalizasyona kaçarak kurtulabilirsiniz. Burada bir takım ilginç olaylar sizi bekliyor. Yeter ki gerekli eşyayı yanınızda bulundurasınız.

Kısaca söylemek gerekirse Clever ve Smart koleksiyonunuzda eksik olmaması gereken bir oyun.

İçerik ve konu olarak çok güzel dengelenmiş. Şiddetle öneririm.

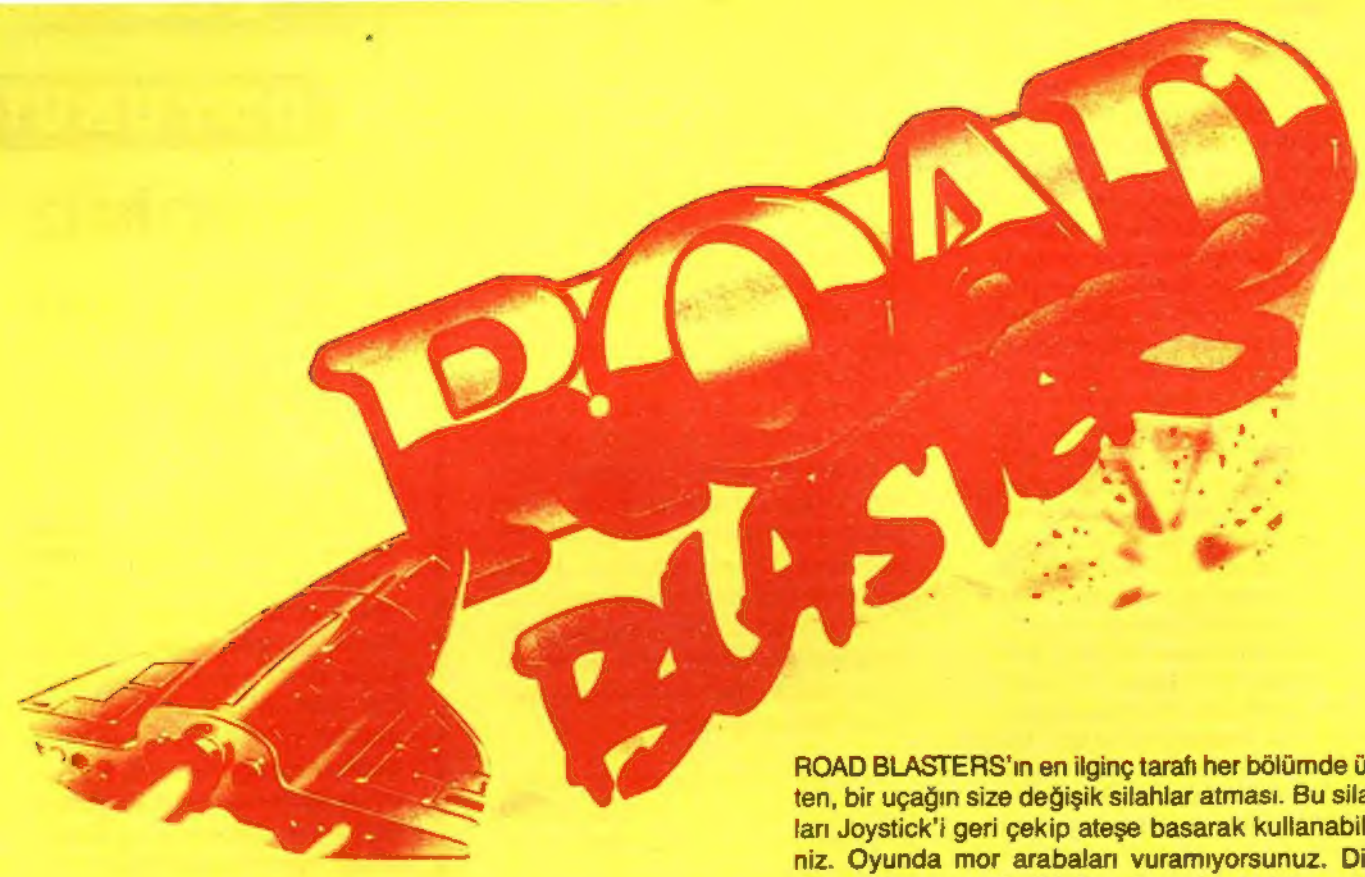
Turgay

DUYURU!..

DERGİMİZ ABONELERİ DİKKATİNE

Dergimize abone olanlara, aboneliklerinin bitim tarihine kadar geçerli olacak, abone tanıtma kartı düzenlenmektedir. Bu kart ile abonelerimiz, dergimizle anlaşmalı bilgisayarcılardan indirimli alışveriş edebilecekleri, gibi, yine dergimizin düzenleyeceği her türlü faaliyete de ücretsiz katılacaklardır. Bu kartların dergimizce doldurulup gönderilebilmesi için abonelerimizin resimleri de gerekmektedir. Aşağıda isimleri yazılı abonelerimizin resimlerini göndermedikleri için, kartları adreslerine gönderilememektedir. Tüm abonelerimize duyurulur...

Abidin Ercan, Kudret Acele, Sezai Güngör, Ayça Türkkan, Barış Cebeci, Ahmet Atalay, Efkan Sayitoğlu, Rauf Eraksan, Gürdal Ergüven, Mert Demirayak, Barbaros Özparlar, Hakan Şamdancı, Uğur Günsür, Cenk Özcan, Metin Loras, Nejat Karasakal, Abdullah Gülegen, Ersin Güngör, Ünal Kurtel, Selim Serdar Diker, Hüseyin Özer, Murat Bayram, A. Murat Baykal, M. Beşir Çoşar, Mahmut Acel, Emre Kuru, Cenk Özgür, Esen Ali Türkmen, Barış Taşkın, Emre Kayhan, Alkım Biket, Tolga Tatari, Melih Karsel, Emre Işıklar, Ercan Özsüzer, İbrahim Özdemir, Teoman Tutkun, Nedim Yeşil, Tolga Çınar, Ergin Yavuzol,



ROAD BLASTERS'ın en ilginç tarafı her bölümde üstten, bir uçağın size değişik silahlar atması. Bu silahları Joystick'i geri çekip ateşe basarak kullanabilirsiniz. Oyunda mor arabaları vuramıyorsunuz. Diğer düşmanlarınız: motosikletler, ateş eden kuleler ve birçok çeşitli arabalar

Oyunda size verilen özel silahlar:

KALKAN: Kalkanıda Joystick'i geri çekerek kullanabilirsiniz. Kalkan size hiçbirşeyin zarar vermemesini sağlıyor.

HIZLANDIRICI: Hızınızı bir anda 298 KM'ye çıkartır.

ATEŞ HIZLANDIRICI: Atış hızınızı çok artırır.

NÖTRALİZE EDİCİ: Bir anda çevrenizdeki bütün düşmanlarınızı yok eder.

Arabanızın soldaki göstergesi yanıp sönmeye başlarsa anlayınki mayın tarlasındasınız. Sağdaki gösterge hızı, ortadaki ise benzin durumunu gösterir. Alt taraftada özel silah enerjisini görebilirsin Oyun yüklendiğinde üç pist göreceksiniz.

bu pistlerden soldaki alıştırma, sağdaki çok zor, ortadaki ise zor.

Oyun'un backgrounds'ları güzel sayılır. Birde zaman ilerledikçe arka tarafta gece oluyor.

Her bölüm bittiğinde skorunuzu görebilirsiniz.

Skor tablosunun altında **WORLD BONUS** yazısı çıkarsa anlayınki bölüm atladınız.

Bence ROAD BLASTERS 50 bölümlük sıkıntı anlamına geliyor.

ŞAHİN DERYA

Bisiklet

GÜNLERE MERHABA

Beldesan

Koç Beko Ticaret A.Ş. İstiklal Caddesi No: 349 Beyoğlu-İstanbul Tel: 152 4900 (7 hat) - 146 6406 **İzmir:** 18 2000 **Ankara:** 117 3125 **Adana:** 280 835-280 265

Tam otomatik televizyona kavuştuk!

Türkiye sonunda, tüm işlemlerini kendisi yapan mükemmel bir televizyona, "tam otomatik televizyon"a kavuştu.

Siz koltuğunuzda oturun, uzaktan kumanda cihazınızın tuşlarına dokunun...

Toshiba Spacemaster -uydu yayınları dahil- kanalları kendisi arayıp, kendisi bulsun. Arama işlemini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster yayın sistemini kendisi seçsin. Hangi sistemi seçtiğini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster renk-ışık-ses ayarlarını kendisi yapsın. Ayar işlemlerini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster, seçeceğiniz süre sonunda kapanmak üzere, kendini ayarlasın ve bu süre sonunda kendiliğinden kapansın. Otomatik kapanışa ne kadar süre kaldığını ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster tam otomatiktir.

Otomatik işlemleri, hassas istasyon ayarı, görüntü eşiksiz ses kesme özelliği, 11 sistemi, Microchip tuner'ı, 56 cm In-Line (Blackstripe) resim tüpü, 16 program hafızası, modern tasarımıyla çağımıza yakışan televizyondur.

Siz de bu televizyona kavuşun!

TOSHIBA

SPACE MASTER

"Çağımıza bu televizyon yakışır"

BEKO ve AYGAZ bayilerinde.

Koç